¡60 PAGINAS!



VALPARAISO • Nº 9 • AÑO 4 • FEBRERO 2002 ISSN 0717-506X

KYODAI MAGAZINE®

GANA 1 PLAYSTATION ONE gentileza KURGAN

DARK MINDS
manga made in USA

MISION STGO. 2001
completo reportaje

MERCENARIA DEL OESTE
ganador concurso manga

Anime
Manga
Videojuegos
Magic
Concursos
Juguetes
y mucho más

MACROSS
dossier especial

Poster D.N.A ²

ISSN 0717- 506X

Año 4. Número 9 Febrero 2002



Director
L. FELIPE CHOUPAY M.
SubDirector
GONZALO LÓPEZ G.

EQUIPO KYODAI
L. Felipe Choupay (Tetsuya)
Rodrigo Deney (Ryutaro)
Francisco J. Pastén (Rockman)
Michelangelo Rosso (Basara)
Gonzalo López (Kurenai)
Alvaro Fernandois (1000 nick)
Juan G. Aguirre (Warlord)

DISEÑO GRÁFICO
JUAN G. AGUIRRE M.
ALVARO FERNANDOIS O.

PUBLICIDAD
JUAN G. AGUIRRE M.

CORRECCIÓN ORTOGRÁFICA
M & M.

COLABORADORES ESTABLES
Francisco Toro (BlackJack) / Karem Alfonzo (Lina) / María José Pérez (Jo) / Marco Campos (Panda) /María Carolina López (Miss Nekochan)/ Kurgan / M&M /Sr Wachimofli / Edwin Rojas (Cap. Futuro).

IMPRESIÓN
ORGRAF IMPRESORES
(sólo actúa como impresor)

Revista Kyodai es una publicación de Editorial Valhalla.
José Santos Ossa 1169, Valparaíso.
Representante legal :
Juan Aguirre Muñoz.

EDITORIAL

Bienvenidos a Kyodai Magazine #9, en un nuevo año y con nuevos desafíos para nosotros como equipo y como personas. La parte personal no viene al caso mencionarla, lo que importa es la revista, por lo cual me referiré al equipo y Kyodai Magazine.

Como podrán darse cuenta al continuar leyendo este nuevo número, Kyodai ha evolucionado y madurado siguiendo el orden lógico de las cosas, pero a su vez nuestra revista hoy día ya no es la misma con la que comenzamos, y me refiero puntualmente a que dos de nuestros miembros fundadores han dejado de participar con nosotros. Está más que claro que alguien podría decir en cuestión de segundos "oh!! ... hubo una gran pelea en Kyodai, se agarraron de las mechas y esos dos se fueron en mala" o también alguien quizás podría pensar "mmm, yo tenía razón, la Kyodai era tan mala que esos dos se fueron porque no aguantaban trabajar ahí, así que ahora los contrataré yo, que soy un campeón, para mi super empresa".

Bueno, ante estas posibles e irreales conjeturas apresuradas quiero aclarar y comentar algo con todo el público. Adolfo Lira González, el ya mítico e idolatrado "Farfromnormal" es uno de las personas que ha dejado de trabajar con nosotros. Y sus razones fueron sumamente válidas, entendibles y verdaderas. Él como persona ha evolucionado y su vida comienza a tomar otros giros: sacar adelante su proyecto de título como Publicista; cimentar y llevar adelante junto con otras personas su propio negocio relacionado su futura profesión. Ante estas situaciones él tomó libremente la difícil decisión de dejar el equipo con el cual se formó, con el cual consolidamos a Kyodai Magazine y Editorial Valhalla.

Oscar Romero Padilla, alias "Sembei" es el otro integrante que dejó al equipo de Kyodai Magazine. Sus razones obedecieron a problemas de índole familiar que le impedían continuar con nosotros, ante lo cual también optó por abandonar Kyodai y así poder encargarse de solucionar sus asuntos.

Aclarado esto puedo decir a nombre del equipo, que Kyodai a partir de este número ya no es la misma, ya que parte importante de su identidad se ha perdido, claro que esta pérdida ha sido por razones sumamente entendibles y que beneficiarán a las personas en cuestión; a partir de ahora el equipo estable se ha reducido en cantidad pero no en calidad, ya que con mayor razón nuestros objetivos y metas han crecido y los desafíos a futuro cobran un mayor significado, que lógicamente estamos dispuestos a cumplir, como siempre lo hemos hecho. Sabemos que Adolfo y Oscar han dado un nuevo paso en sus vida y que seguramente el éxito y la buena fortuna estarán con ellos a la par de sus esfuerzos personales. A nombre de toda la revista agradecemos a ambos los buenos momentos, el tiempo y el trabajo que realizaron para Kyodai durante los años y números que nos acompañaron, y por haber confiado y apoyado en los difíciles momentos que pasamos en octubre del '99 antes que Kyodai fuera formada; bueno.... ganamos gracias a Uds. y nosotros. Ahora los frutos de ese triunfo son de todos nuestros lectores y amigos repartidos por Chile.

Kyodai Magazine sigue adelante mirando al futuro. Disfruten el número 9, apoyen al nuevo director de Kyodai, Felipe Choupay Magna ya que seguramente lo hará tan bien o mejor que su antecesor, apoyen Kyodai Magazine que es una publicación pensada en ustedes como público ... y bueno, esperen a Kyodai Magazine número 10.

WARLORD

INDEX

KYODAI WORDS

Hay un dicho popular que dice algo así como "la excusa agrava la falta". Yo personalmente "NO" lo utilizo, aparte de estar en contra de ese refrán, ya que pienso que lo utilizan los irresponsables y quienes desean liberarse de culpas sin enfrentar jamas sus responsabilidades ni sus actos. ¿A qué viene todo esto?. Bueno, Kyodai 9, el número que ustedes están leyendo en este preciso instante se demoró un poco más de la cuenta y creemos conveniente dar las explicaciones del caso.

Como habrán leído en la editorial, o como podrán leer en las páginas del final, ahora somos menos en el equipo, lo cual nos incrementó la cuota de trabajo normal que realizábamos, y si a esto sumamos que varios de nosotros estamos terminando nuestras carreras, con tesis, proyectos de título y exámenes finales, fue bastante difícil lanzar este número para la fecha pensada.

Ante esta situación, Kyodai como equipo les ofrece las disculpas pertinentes esperando también la comprensión de todos ustedes los lectores. Pese a esta demora leve, acá estamos de vuelta con un número 9 sólido, entretenido, informativo y que sabemos será de vuestro completo agrado. De antemano gracias por la comprensión y nos vemos en unos meses más en Kyodai número 10.

Equipo Kyodai.

NEWS CORTAS

- Marvel Comics, siempre presta a mejorar sus ventas, ha anunciado que lanzará al mercado, a partir del mes de abril del 2002 su serie "MARVEL MANGAVERSO" dibujada por el artista Ben Dunn (autor de Ninja High School. Ver ilustración que acompaña estas News). El primer número de este pintoresco experimento sería NEW DAWN #1. Estaremos informando sobre esta noticia.

- ADV films ha habilitado un sitio Web con información sobre la clásica serie del robot gigante GETTER ROBO (hola Tetsuya!). El sitio contiene noticias, información acerca de las series y sus episodios, imágenes, videos, opening y ending. Sin lugar a duda toda una delicia para los "mecha fans".

- En Estados Unidos se están haciendo todos los preparativos para relanzar a uno de los personajes más famosos y queridos de Osamu Tesuka: "Astroboy" (Tetsuwan Atomu). Para el 2004 está anunciada la película, que pretende ser "fotorealistica y con animación por computadora", según ha señalando Don Murphy, productor del filme. Mientras tanto, para preparar el camino, Dark Horse Comic publicará por primera vez en los Estados Unidos el manga original. Por otra parte The Right Stuff, empresa especialista en videos de anime, ha restaurado y lanzado a la venta 35 de los 104 capítulos emitidos en EE.UU. de "Astroboy", los cuales se comercializarán en formato DVD. Como ven, todo está preparado para que una nueva generación conozca las hazañas de "Astroboy".

Ninja High School.
Ben Dunn

YU YU HAKUSHO
sitio oficial



Para todos los fanáticos y seguidores de la serie YU YU Hakusho, les comunicamos que FUNimation, ha lanzado el sitio web oficial de la serie, que contiene toda la información, imágenes y datos sobre este clásico de las pantallas animadas. La dirección es: ***www.yuyuhakusho.com***

KENSHIN ATACA DE NUEVO

NUEVOS OVAS DE KENSHIN: LA VENGANZA DE ENICHI

Luego de una larga espera, Sony ha anunciado que está en preparación una nueva tanda de OVAs del vagabundo con una cicatriz en forma de X. Esta nueva entrega consistirá en 2 volúmenes, el primero se lanzó el 19 de diciembre y el segundo en será lanzado en febrero. La historia es una de las más esperadas por los fanáticos: la aparición de Enichi, el hermano de Tomoe, justamente el desenlace del manga. En la página oficial de Sony dedicada a Kenshin podemos ver cómo todos los personajes principales de la serie tienen un nuevo diseño, mucho más parecido al estilo de los primeros OVAs que al de la serie (es decir, un diseño más realista), además de la incorporación de un nuevo personaje: Kenji, el hijo de Kenshin.

KYODAI NEWS

cahuines, disputas, vendettas, odios, amores, nacimientos, obituarios, triunfos, cumpleaños, fiestocas, bacanal

CALENDARIO EVA

Gainax anunció la salida de un calendario para este año 2002 para el popular sistema Windows con imágenes de los archi conocidos protagonistas como Rei Ayanami, Asuka, Shinji etc. El calendario fue ilustrado por Syunji Suzuki. Interesados ingresen al sitio de Gainax: www.gainax.co.jp.



KYODAI AGRADECE. PARTE 2

Una Fórmula Exitosa

PARA COMPRAR

Kyodai Magazine desea agradecer a Ernesto Garrat de "El Mercurio" de Santiago por la entrevista realizada el 4 de septiembre de 2001 a Juan Aguirre Muñoz, en la cual se comentan diversos aspectos de nuestra revista.

SQUARE. "NO HARAN MAS PELICULAS"

Debido a la pésima recepción que la película "Final Fantasy, The Spirit Within" tuvo en los mercados americanos y japoneses, Square anunció el 5 de octubre del pasado año que dejarán el negocio cinematográfico. A pesar que se había rumoreado algunas medidas económicas, como reutilizar el personaje de Aki Ross en otras películas, finalmente se ha decidido cancelar todo. Como resultado de las pérdidas, Square además no publicará sus beneficios durante este trimestre financiero.

SAKURA SE VIENE CON TODO

LA SEGUNDA PELICULA DE SAKURA YA ESTA DOBLADA

La mejor noticia para los fans de Sakura Kinomoto y Cia. La segunda película, "The Sealed Card", ya está doblada al castellano y será distribuida por la empresa Nimbus. El doblaje fue realizado por Intertrack con el mismo staff de actores que participaron en la serie de TV, exceptuando a Yamil Atala, la voz de Kero/Kerberos, quien fue reemplazado por Igor Cruz y Sergio Bonilla respectivamente. Al igual que en Japón, junto con la película se dobló también el corto de Kero y Spinelsun. Lo que aun no está del todo claro es si será exhibida en los cines o será estrenada a traves del Cartoon Network.



Tambien se ha informado la aparición en Japón de una colección de CD's llamado "Card Captor Sakura: Complete Vocal Collection", el cual se compone de 4 CD's que contienen canciones que no han aparecido en otros discos.

Cabe señalar que cada Cd trae temas de cada personaje de la serie,ejemplo: el disco de Tomoyo, el disco de Sakura, etc.

Estos discos contienen un libro de 32 páginas con ilustraciones de la serie de Tv, un estuche para los CD's, una tarjeta postal y 4 separadores transparentes de plástico con motivos de los personajes de la serie.

Esta edición es limitada únicamente para los verdaderos fans de la serie.

GANADORES
2do CONCURSO MANGA

Bueno estimados lectores, el momento cúlmine ha llegado. Aquí les presentamos a los 3 ganadores del Segundo Concurso de Manga organizado por Revista Kyodai Magazine. Esto suena como la típica frase cliché, pero es la verdad y dice relación a que el nivel de los participantes y los trabajos recibidos fue sumamente bueno, lo que habla muy bien de los nuevos y futuros talentos del Noveno Arte Nacional.

Entrando de lleno a lo que fue el concurso mismo, este se realizó un día sábado por la tarde en un oculto rincón del puerto de Valparaíso ante la presencia de los jurados elegidos para esta oportunidad.

Los jurados fueron los miembros de Kyodai Magazine. Para quien diga ¿y por qué fueron ellos los jurados si no tienen la menor idea de dónde están parados?, son feos, pesados y me caen mal!!!. Bueno, si alguien pensara eso, aclaramos que los miembros de Kyodai que participaron en la votación conocen bastante el tema del comic y el manga, a nivel de fans por años, agregando a esto que varios de sus miembros son diseñadores gráficos y publicistas por lo cual los criterios de análisis se basaron en composición, forma, color, trazos, y múltiples elementos que permitieron en conjunto lograr la votacion que sabrán a continuación.

No más bla bla, y vamos a lo que importa. Los ganadores. Cabe señalar que debido a la gran calidad del manga ganador lo publicamos de forma íntegra en este mismo número para que lo aprecien con sus propios ojos.

Nuevamente gracias a todos quienes participaron y nos vemos el el próximo concurso.

Agradecemos a Mega Crazy Comics por los premios otorgados.



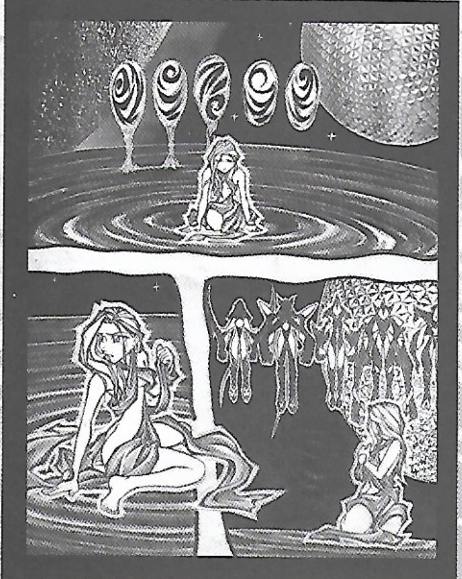
1er Lugar Ganador

Claudio Guerra. Santiago.

Manga: Mercenaria del Oeste.

Vean el manga en las páginas siguientes

2do Lugar.



Ariel Segovia. Dibujo
Marcel Estay. Guión
Valparaíso.

3er Lugar.



Luz La
Viña del Mar.

Menciones Honrosas

Mónica Buhl. (Puerto Montt) / Eliana Osorio U. (Santiago)

MERCENARIA DEL OESTE

Autor: Claudio Guerra. Stgo. 2001

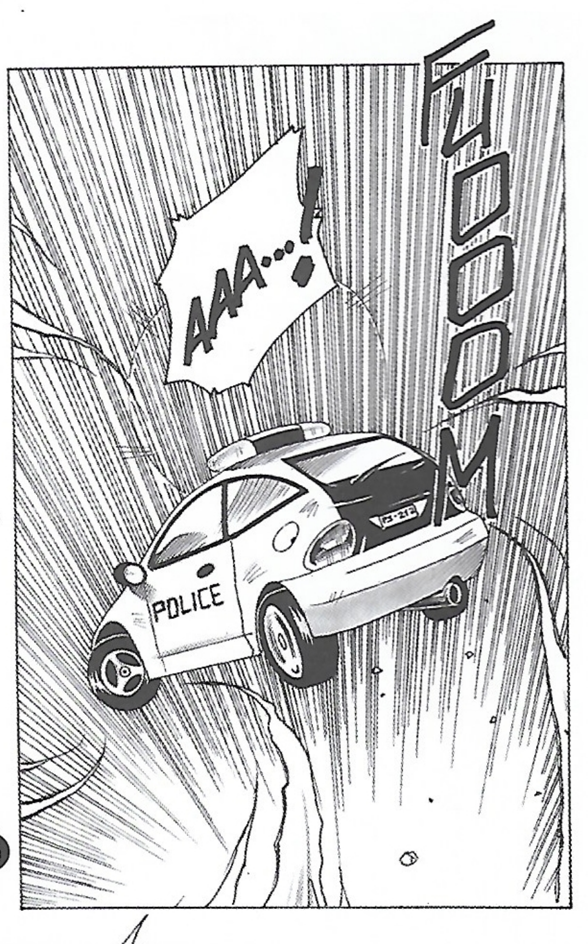






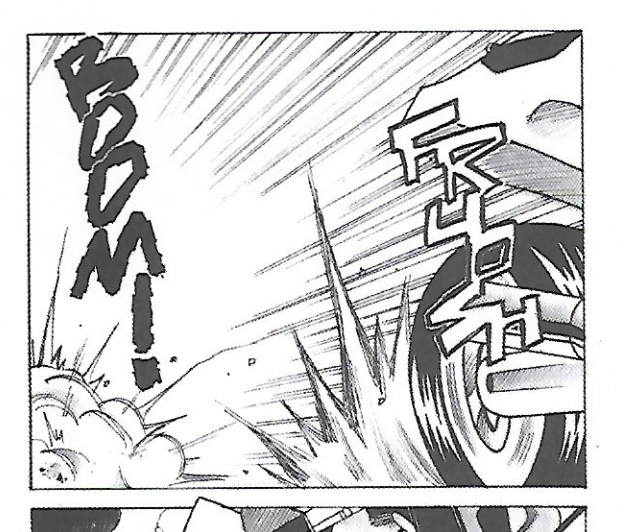


MERCENARIA DEL OESTE



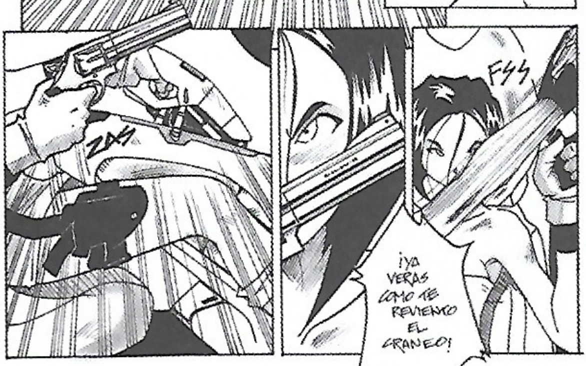












MERCENARIA DEL OESTE

ZAS

RRRR

PUDRETE.

!!

BANG

ZRAW

KSH

PRRIT

JUSTO EN EL BLANCO

ZOOM

BANG

POLI

...!!

ÑEC

CRASH

P-POR POCO Y ME MATA.

¡¡NO TE MUEVAS IMBÉCIL!!

KREEK

¿EH?... ¿POR QUÉ ACELERÓ...?

TUMB

ZIT

POLI

BROM

...ES CIERTO SU PIE DEBIÓ CAER SOBRE EL ACELERADOR...

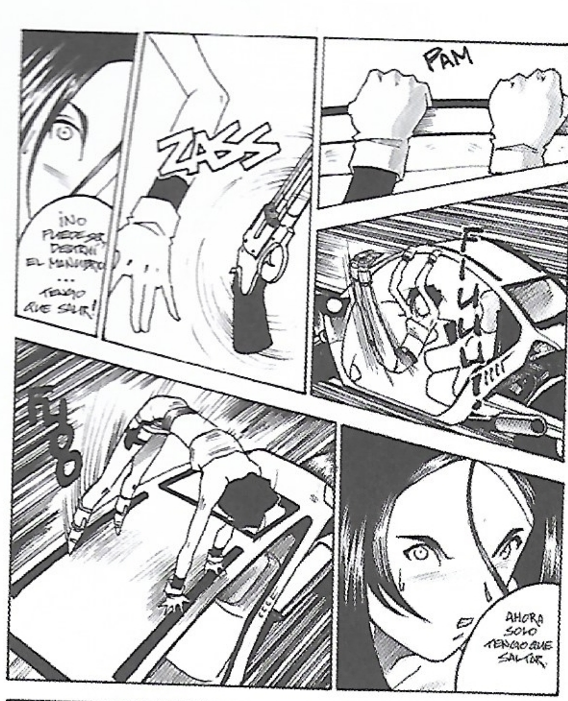
...¡LO DETENDRÉ!

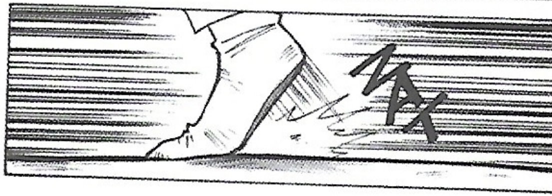
7

BANG
BANG
¡¡MUY BIEN!!
ÑEEEC
ÑEEEC!
KRANK
¡¿QUÉ?!!
WOOSH

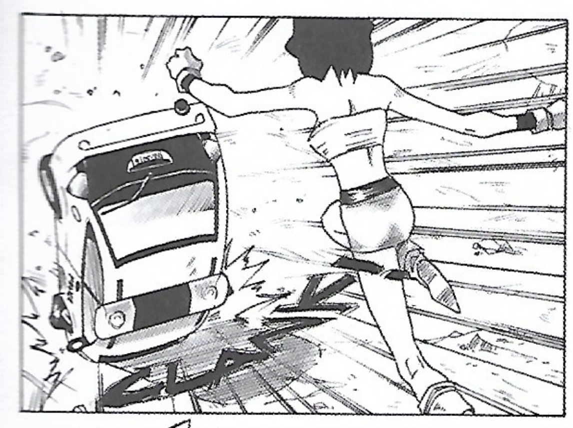


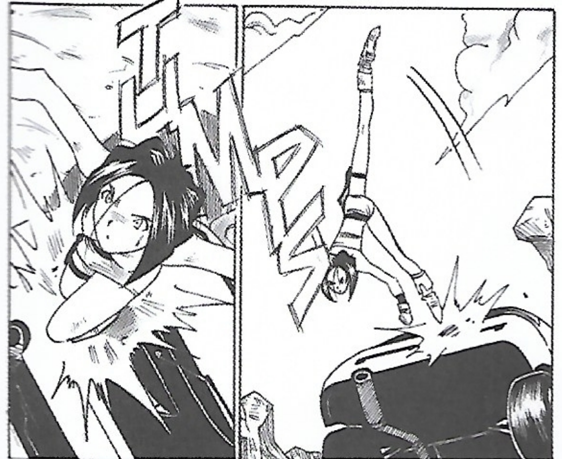




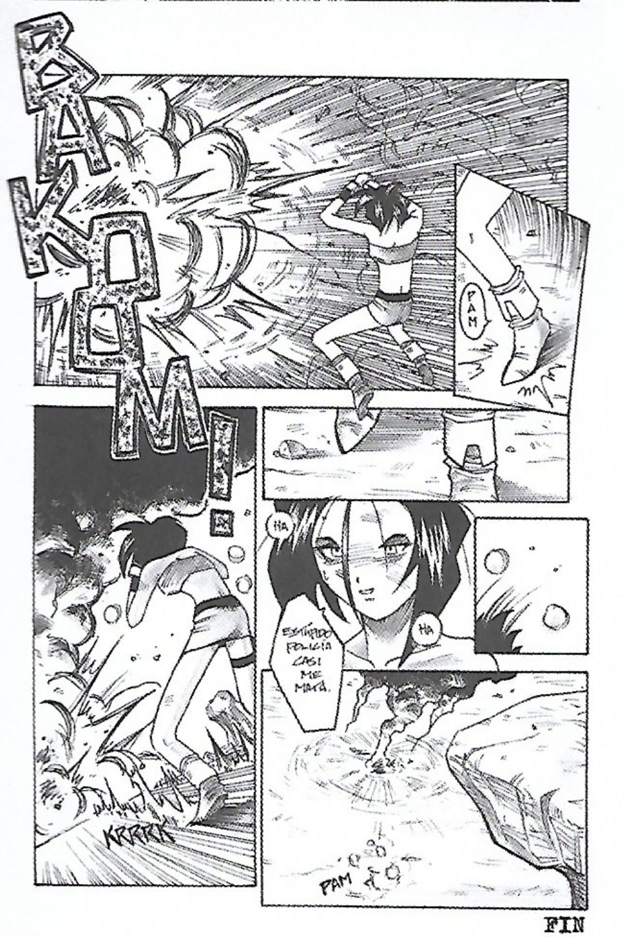


MERCENARIA DEL OESTE

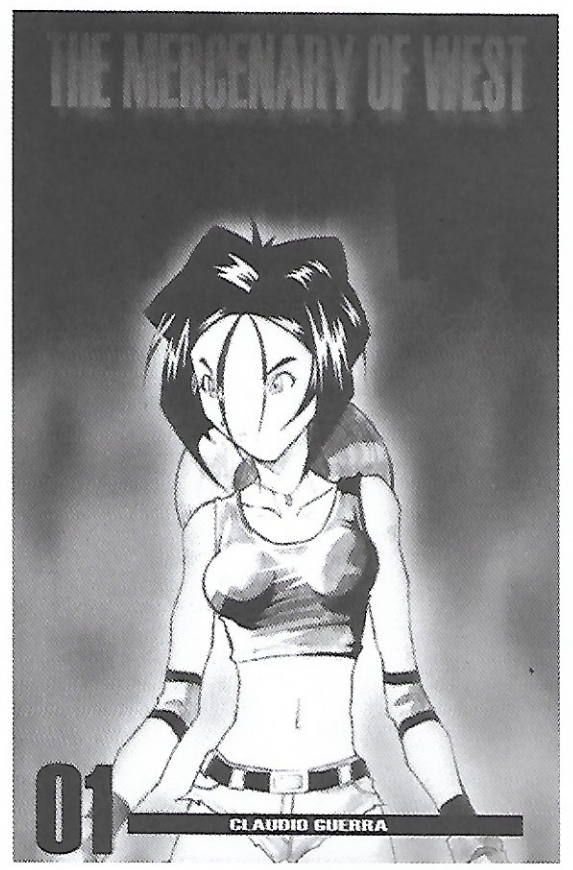








FIN



Sountrack

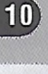
Macross Plus

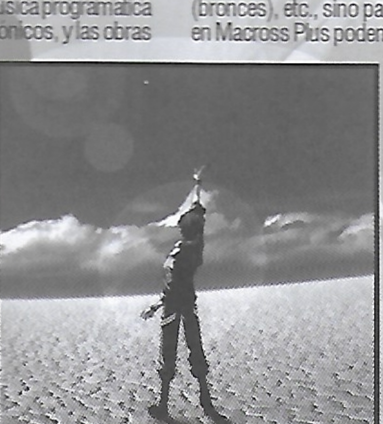
MISS NEKOCHAN

Mucho más que una simple banda sonora.

Sobre esta última, me complace compartir con ustedes, humildemente mis impresiones.

De esta hermosa banda sonora, quiero resaltar el tema principal y de él hablaré un poco más. Este está muy arraigado en el Japón tradicional, más allá, en el antiguo y lejano Oriente. Inserto en un mundo modal pentatónico (cinco sonidos), Myung Theme nos traslada a una raíz con dulzura de antaño. El motivo principal es de una simplicidad magnífica, y la orquestación inevitablemente me recuerda a mi músico predilecto, el francés Claude Debussy. Sin ir más lejos, el final parece una cita textual de una pieza para piano llamada "El pastorcillo" de la suite "El rincón de los niños". En las obras de este compositor encontramos muchas influencias orientales y los colores (llamaremos colores a las mezclas de los sonidos de los instrumentos) que utiliza para construir su música son de una notable sensibilidad, que bien lo sienta el llamado Impresionismo. Cabe señalar que su música es llamada impresionista y que es cercano a este movimiento pictórico. De alguna manera la música programática (es decir que sigue un programa), los poemas sinfónicos, y las obras impresionistas así como las bandas sonoras, tienen un denominador común, esto es el motivo o idea extramusical, esta puede ser por ejemplo una historia, un cuento o un poema, en el caso de los poemas sinfónicos; una película en el caso de las bandas sonoras; o una imagen en el caso de la música impresionista.





Me he permitido hacer este alcance por la extremada similitud que el tema central de la banda sonora Macross Plus presenta con la música del maestro Debussy. Yokho Kanno recurre a una orquesta sinfónica (nada menos que la Orquesta Filarmónica de Israel), incluidas algunas percusiones extra sin caer en ningún tipo de desborde, manteniendo una intimidad sobrecogedora y muy acorde a los acontecimientos que van sucediendo en los Ovas. La versión cantada a cargo de la voz femenina de Myung es utilizada como ending, manteniendo así la sutileza de su estilo cerrando el círculo de manera perfecta. Personalmente, me parece que Kanno se ve bastante influenciada por algunos compositores. Vale recordar su intervención en Escaflowne que llevaba consigo rasgos de Carl Orff específicamente de "Carmina Burana". Cabe destacar una gran versatilidad en su trabajo. Basta por ejemplo escuchar los demás tracks de Macross Plus y podrán ver grandes contrastes entre ellos. El tema 3cm, y More than 3cm, obviamente relacionados, son también muy íntimos. En uno aparece un saxo con piano, en el otro sólo piano, pero contrasta bastante con los tracks en que deliberadamente utiliza sintetizadores, no para recrear sonidos ya conocidos como strings (cuerdas), brass (bronces), etc., sino para utilizar sonidos no convencionales. Bueno, en Macross Plus podemos encontrar también una secuencia musical de acuerdo a cada suceso en especial de la obra. Tal es el caso de los tracks orquestados (original Soundtrack versión 1) que siempre tienen relación con alguna escena de acción o están ligados a una situación de peligro. Están los temas sintetizados que tienen que ver directamente con Sharon Apple y que están repartidos en el primer Soundtrack, el segundo (mayormente) y uno especialmente dedicado a esta Idol Singer Virtual, aquí Yokho hace un uso de música digamos algo más popular, tal como es el caso del tema Santi U que a diferencia de Information high (otro tema de Sharon) suena más "underground" que este último, ya que Information high parece más tecno dance (tecno chipun) que los demás temas, aunque es el único que cae en este estilo. Lo más loable es el desdoblamiento de Kano para ponerse en el lugar del personaje y crear temas acordes a lo que necesita una cantante popular (Sharon Apple en este caso). Mención aparte merece (en la película) una versión de Voices ejecutada en violoncello que aparece en el momento de la muerte de Guld Bowman, pero que por desgracia no aparece en ninguno de los tres Soundtracks. El uso de las voces, los temas vocales de esta banda sonora también tienen mucho que decir, me parecen de una riqueza expresiva muy especial, que se mantiene cercana a la música oriental de tradición folklórica. En suma, hay una entrañable relación entre lo nuevo y la tradición. Sin más que decir admito que me he quedado profundamente conmovida con Myung Theme y cada vez que la escucho me traslado a un ocaso multicolor observado desde un trocito de la costa japonesa con rumor antiguo y como en un estado de ensueño.

Si te gustó esta banda sonora, y quieres más de este estilo, busca música de Debussy, sobre todo sus "Estampas" para piano destacando de allí su pieza "Pagodas"; los "Nocturnos para Orquesta", sus "Preludios" para piano en donde también encontramos algunas citas pentatónicas; "El pastorcillo" de la suite "El rincón de los niños", etc.



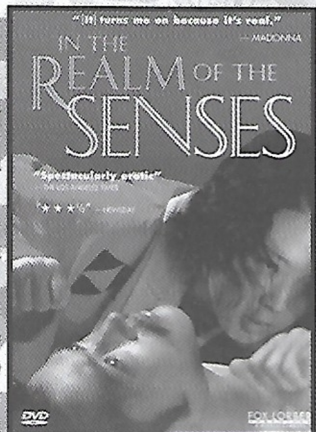
Nagisha Oshima

Ai No Corrida

FARFROMNORMAL

El Imperio de los Sentidos. Polemicamente maravillosa.

Saludos a todos los anormales degustadores del buen cine. Esta vez traigo a sus retorcidos paladares una excelente película, quizás la visión más controversial que ha salido del cine japonés.



Desde su gestación, El Imperio de los Sentidos ha sido una producción polémica; la historia nace cuando una productora francesa le encarga a Oshima un film porno, pero considerando las características de este director, esta obra fue confeccionada con altos contenidos estéticos: el lenguaje visual cinematográfico es perfecto, cada imagen era una historia, con tomas exquisitas en aspectos de iluminación y colores explosivos; toda esta magna producción es llevada de la mano por una ambientación caótica con escenarios claustrofóbicos que resaltan la intención de la obra de contar una historia poderosa y que no fuera evaluada banalmente considerando su alto contenido sexual.



El guión de esta brutal obra nos plantea una historia de amantes, llevada a su máxima expresión, en la que nos presenta a dos personajes muy interesantes: Sada (Eiko Matsuda) y Kichi (Tatsuya Fuji) una pareja con una obsesión ya exacerbada por la lujuria y la búsqueda del placer final. La sucesión de parafernalia sensual es manejada con frialdad y distanciamiento, un poco negando al espectador la posibilidad de gozar de esto; una especie de acto netamente dual aunque la cinta implique a un espectador ávido de integrarse. En esta búsqueda incesante del placer, los personajes parecen inagotables y es Sada la que exige cada vez más nuevas formas y posturas para realizar su acto de placer. Esto implica que la atención del espectador se hace cada vez más desesperante ya que falta imaginación para predecir lo que viene. Es por eso que el clímax de la cinta se plantea en una total entrega de prueba y demostración de amor quizás llevado a su punto más puro y nos revela un final realmente chocante.



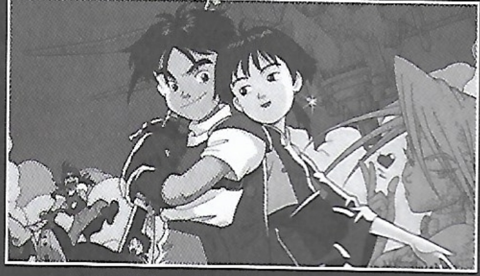
La ambientación de esta obra obsesa se funde en una sociedad burguesa y a la vez reprimida por su propia moral donde los temas sexuales son un completo tabú. En breves momentos veremos un desfile militar, niños agitando banderas, un rótulo que nos dice que la obra es planteada en los hechos acontecidos en Japón del año 1936. Esta ambientación resulta en una visión introspectiva donde convergen la sociedad opresiva y militarista junto al mundo cerrado en que viven estos amantes, espectro muy fino que el director maneja muy conceptualmente. Esto deben analizarlo ya que el desenlace analógico podría tener directa relación con los ataques atómicos a Japón, algo para analizar.



Una recomendación especial es para todos los que busquen sólo pornografía: no vean esta cinta si lo que buscan son cuerpos en plena acción, ya que esta película necesita bastante atención para realmente aprovechar su contenido y no está justificada para lujuriosos espectadores. Digo esto ya que en la película hay alrededor de 80 minutos de sexo, que vuelvo a recalcar, el sexo es sólo una herramienta que utiliza el director para potencializar su historia, así que si realmente le ponen ojo, disfrutarán bastante de esta producción.

Ésta fue lanzada en 1976 con muchas problemáticas, que van desde la prohibición en numerosos países hasta la misma desvalorización de su producción. Lamentablemente el espacio me es reducido, pero esta obra promueve un análisis más extenso considerando su composición visual como literaria. Ahí se ven!

CORTE MARCIAL



FINAL FANTASY OVAS



FATAL FURY. THE MOTION PICTURE



TETSUYA

Final Fantasy OVAS: La historia de este anime se sitúa años después de la versión "V" de la saga. (Partimos mal, ya que el universo de FF V no es de mis favoritos, pero bueno pasemos este punto por alto). El diseño de personajes corre por cuenta de Yoshinori Kanemori y es muy molesto, demasiado ñoño para Final Fantasy, (el ilustrador original de la saga es el clásico e insigne Yoshitaka Amano, uno de los mejores del ramo en Japón). La música es ahí no más, nada destacable; todo lo contrario con la música original de la saga que corre por cuenta de Nobuteru Uematsu. La historia rescata varios detalles de un FF como Airships, magia, fauna pero aun así no llenó mis expectativas. Tal vez esto se deba a que en el mundo en que está basada esta cinta se llevó a cabo una gran lucha por salvar la humanidad y cualquier refrito con un nuevo enemigo creo está de más. Bueno, a mi no me gustó... pero véanla y ármense su opinión.

Fatal Fury. The Motion Picture: Esta maravilla creada por SNK se reencarnó en 3 cintas animadas, la última de estas, la película que estamos comentando y vaya qué película!. Un joven obsesionado con tener el poder de un dios mediante la armadura de Marte se verá enfrentado a los 3 luchadores más poderosos de la Tierra: Joe Higashi, Andy Bogard (la calidad!) y el lobo solitario Terry Bogard. Esta película dirigida por Masami Obari es para mi gusto la mejor adaptación jamás hecha de un video juego ya que cuenta con un agresivo y genial diseño de personajes, un guión profundo y una música épica. Los poderes especiales de los protagonistas se ven muy chacales, y Mai Shiranui la ninja emblemática de SNK está más apetecible que nunca. Creo son muchos detalles para una sola crítica, así que lo mejor es que consigan esta cinta y vean Uds. mismos de lo que hablo. Creo también que esta cinta supera a la idolatrada (aun no entiendo por qué) película de Street Fighter. Un épico deber, con un sorprendente desenlace.



FARFROMNORMAL

Final Fantasy OVAS: Como expresar la fomedad de este anime, la lentitud de la historia, la falta de carisma de sus personajes, lo repetitivo. En definitiva creo que es un anime para los que les gusta los RPG y los juegos de rol, para los demás otakus pásense este anime por donde quieran. La animación es bastante mula para una producción que era esperada por nadie, quizás lo rescatable es el fantasmita franciscano bastante gracioso, pero que a la final se convierte en otro aspecto bastante indigerible. Una verdadera y demencial lata

Fatal Fury. The Motion Picture: Un anime viejo como la pinta setentera de Tetsuya, pero esta sí que es güena. Anime de culto para los paperos video-jugadores de supermercado. Los hermanos Bogart te ofrecen acción de la mejor, y Mai te ofrece algo mejor i!! dos pares de redondos, sexy's y exorbitantes ... ojos!! Los personajes muy bien logrados y la historia sin duda entretenida. Deben ver esta cinta o si no véanla de nuevo, siempre hay tiempo de ver una obra tan entretenida como esta.



KURENAI

Final Fantasy OVAS: Se supone que está basado en el juego de FFV. La verdad es que ni siquiera lo he jugado (ni me importa jugarlo) pero aunque ni existiera el cartucho, el animé cuenta todo muy bien sin necesidad de conocer el juego con anticipación. La historia es atractiva y la animación es corriente para mi gusto. Los personajes creo que están bien para un rpg de estas características. Es bueno ver de vez en cuando historias diferentes para variar un poco de la "Tolkienmanía" que ya me tiene enfermo. Un mensaje... hay más que Trolls, Orcos, Golems y Hobbits en el mundo, péguense la escurrida y vean historias tan atractivas como esta. Ahhii, paso un pequeño aviso : ¡¡Hasta cuándo dicen que LORD OF THE RINGS es medieval!! siquiera estudien historia, y notaran "LEVES" diferencias... manga de ignorantes (al que le caiga).

Fatal Fury. The Motion Picture: Masami Obari se las mandó con los personajes de este anime. Uno de los juegos más famosos de SNK es llevado por tercera ves a la animación, claro que esta es la mejor versión de todas, debido a unos personajes atractivos, una historia coherente (extraño para ser sólo un anime basado en un videojuego) y la acción necesaria para hacer de Fatal Fury the movie un imperdible del animé de mediados de los noventa. Para quienes aun no la ven, háganlo inmediatamente, y no se les ocurra compararla con Street fighter porque son dos cosas absolutamente diferentes. Recomendable a ojos cerrados.

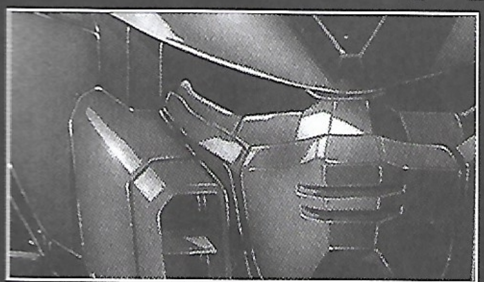


APA

WARLORD

Final Fantasy OVAS: Decepción es la 1era de mil palabras que se me vienen a la mente al momento de hablar de esta cinta. Animación pobre, los personajes no poseen carisma, por mucho que Tetsuya diga que esta cinta en su conjunto es apegada a la popular saga de los RPG de video games. Los minutos me fueron eternos y no hallaba la hora de que se terminara la cinta para ir a hacer algo más productivo como contar autos desde mi ventana, navegar en Internet (Internet: el mundo de los ñoños y los perdedores según Farfromnormal...) o a escuchar Black Metal... ese que tantas vidas a dañado incluida la mia jajaja>>> nótese la ironía y la burla de este último comentario. En fin... olvidable cinta.

Fatal Fury. The Motion Picture: En su época esta cinta me voló los sesos... quedé marcando ocupado cuando vi una sinopsis en la casa de un amigo. Luego la pude ver completa pero no superó mis expectativas pese a sus escenas de acción brutales y extremas que ya se quisieran series como La Reportera del Crimen. Recuerdo firmemente el concepto de la armadura todo poderosa, cuyo dueño podría dominar el planeta sembrando la desolación y el mal. Debo señalar que el temita de la armadura, pese a no ser nada original, lo pude ver vilmente copiado el año '97 en un "pseudo manga" porteño de dudosa reputación que afortunadamente nunca salió (ni saldrá) a la luz ...jaja. Los diseños de Masami Obari son bonitos pero para mi gusto saturantes. Hago la salvedad claro está, con la desnutrida y carente de todo "sexappeal" Mai Shiranui.... hay protagonistas de anime ricas y ella. Los hermanitos Bogard son unos ñoñotrones pero se lucen como protagonistas. Joe Higashi pa' mi gusto es otro perdedor de proporciones pero hace lo suyo. Sólo una buena cinta...nada más.





Diseños exclusivos de los carismáticos y bellísimos personajes de la no menos bella y carismática cinta, seria aspirante a 34 Globos de Oro, 56 Oscar y 456 premios Apes.

GUNDAM W. ENDLESS WALTZ (s.edition)

Gundam sin dudas me fascina. Pero la saga Wing es la que menos me simpatiza, ya sea por los serios encontrones que tiene con la sagrada 1era serie, o por sus protagonistas que son unos falsos a la hora de la acción y sus travesías. (Esas que las otakus aman). Bueno, esta cinta se sitúa un año después de la serie y nos muestra el desenlace de la aventura de Heero y compañía, lo que es igual al cierre del A.C. (after colony). La cinta tiene bastante trama y replantea muchas situaciones de la serie. La animación por ser un producto de Sunrise es de primera calidad. Las escenas de combate (las menos) son increíbles. En cuanto a la música, gran parte de esta está tomada de los OVAS, siendo la canción "Last Impresión" de "Two Mix" el aliciente de esta entrega. En fin, si te gustan los Mechas y en especial Gundam o eres un total fanático de Gundam Wing, la cinta será de tu total agrado.

La cantidad de consecutivas tallas y mofas que le hago a mi compañero Tetsuya sobre Gundam me las tragaré, ya que este anime es muy bueno!.

Animación más bacán que el mono azul de Costa kids, la acción similar a la más mortífera guerra, y el guión te mantiene bastante interesado y pegado a tu sofá (donde los deseo de ir al pipis room no es factor para levantarte de tu asiento). En definitiva un anime impecable, unos diseños de pelos y una obra imperdible, bueno na' más que ¡Atinaste Tetsuya!

Excelente anime, buena banda sonora, una buena historia y excelentes mechas hacen de esta película una gran opción al momento de ver un anime que guste a la gran mayoría. Sin duda una buena cantidad de otakus en Chile ya la han visto y ha sido una de las series más queridas (Gundam o Gundam Wing en este caso) ya sea por los personajes (que a mí personalmente los de esta saga no me agradan) o por su historia tan atractiva. En fin, un gran anime (grande Shenlong) con excelente animación y trama. Digno de ver en cualquier momento. Altamente recomendable tanto por estas razones como por los mechas locos.

Clásico de Clásicos sin lugar a dudas es la saga Gundam. Es cierto que Tetsuya transmitiendo 24 horas sobre mechas, Transformers, sus imitaciones a la voz de del Dr. Black Jack y Gundam es algo que se torna molesto, pero gracias a él nosotros conocimos bien este complejo universo. Esta cinta posee elementos muy interesantes, partiendo lógicamente por los mechas ya tan conocidos, una animación bastante buena, la música no me gustó (lo siento Kurenai "Sting"), una trama entretenida y por consiguiente uno se lleva un buen rato de sana entretención. De verdad esta cinta es de lo más entretenido que he logrado ver en este último tiempo dentro de mi ocupada agenda. Recomendable 100%.

TROUBLE EVOCATION

Nuevamente he sido yo el que sugirió comentar esto. Con el pasar del tiempo esto de ver Hentai animado se ha convertido en una verdadera molestia (salvo contadas excepciones). Este pastelito trata de: Ria, una demonio piola pero que en el fondo es una pervertida; tenemos también al protagonista, o el ñoño de turno que hace un pacto con la demonio y así se revuelcan sin parar; la amiga de la demonio que viene a salvar a su partner y termina revolcándose con el protagonista ñoño. Ah, bueno no puedo dejar de mencionar que hay algunos diálogos bien mulas, y unos poderes locos y listo. Resultado de esto son dos capítulos de 30 minutos que pasan sin pena ni gloria por tu video grabador. Ante esto, sugiero invertir ese tiempo mirando el canal Playboy u otras leseras de similar calibre. Si eres aun amante del Hentai, no la veas... y si no lo eres tampoco la veas. Ah... espero no ver a los jovencitos pseudo ocultistas tratando de invocar demonios para obtener así placeres sexuales juajuajuajua!

Todavía no sé cómo seguimos criticando obras tan mulas como esta, de hecho no entusiasma a nadie (mejor vean el canal Play Boy). La animación es última de rota, incluso llegué a creer que la animación de los comerciales de Fanta le dan la dura a esta película. La trama de esta bazofia es al más puro estilo de la porno chilena Pan de azúcar, "un asco". Mejor cómprate un Papaya o Eroticón en la Feria de las Pulgas.

Hay Hentai malos, muy malos, últimos de malos, y este. Una animación asquerosa, pero asquerosa, mmm, asqueroso es poco. Un Personaje que parece enfermo terminal, sin carisma y realmente mula, ese es el protagonista de esta mugre de animación. Y para variar tiene el super pretexto de la pendeja maga, diabla, bruja, o lo que sea, que debe ayudar al tarado humano perdedor, o así lo parece, pues se supone que este galán la invocó para cumplir el deseo de enamorar a una mina que era compañera de estudio y que para rematarla era un tipo operado (pfff). La verdad hace rato que esta clase de videos están dejando de agradarme, no salvan ni la pendeja diabla, ni su jefa ni nada. Nada es bueno en este animé. Si sólo desean reírse por el bodrio de escenas eróticas o lo malo del diseño de los "monos" háganlo. Si no, huyan despavoridos y háganse un lavado cerebral después de ver esta bazofia.

Esta historia toca por 563442 vez el tema del pendejin idiota que recibe la visita de una "demonio pendex" que se convierte en su esclava sexual. Y lógicamente ella no viene sola y acarrea mil y un problemas, otras libidinosas criaturas y "yada yada yada" de sólo estupideces, tiempo y dinero perdido. Gran idea la de nuestro amigo Tetsuya "TROX" que nos sugirió ver esta basura. El Hentai se hace flaco favor al lanzar cintas como estas con pésima animación y tramas inexistentes (si hasta las porno mejicanas tienen trama!!!). La protagonista que "supuestamente" debería ser atractiva para así ser comercialmente rentable es extremadamente horrible, al igual que los diseños de personajes que son tan horribles y patéticos como ver a un algún sujeto "universitario eterno", de más de 25 años con un bolso de "Winnie de Poo" caminando por las calles de tu ciudad. No la vean... es una porquería.

¡¡Por Favor Leer Acá!!

ADVERTENCIA:

Las secciones de Corte Marcial Anime y Series son un espacio autónomo e independiente en donde los panelistas expresan su OPINIÓN PERSONAL en torno a la película, Ova o serie puesta en el banquillo de acusados, basándose en su experiencia y criterio. No es la intención agredir los gustos personales de los lectores con los comentarios aquí aparecidos, ni de inducir opiniones ni tampoco imponer una verdad absoluta. Solamente son CRÍTICAS. Cada uno de ustedes son libres de concordar con lo aquí expuesto, hacer caso omiso o simplemente dar vuelta la página.

Con esta aclaración esperamos facilitar la comprensión de la sección.

Pat Lee

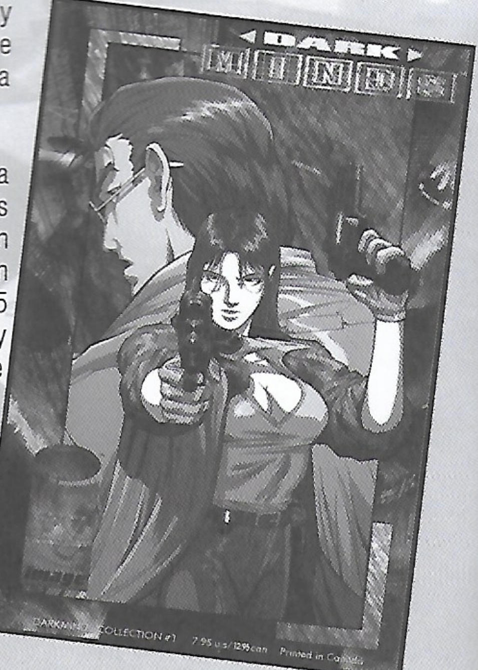
Dark Minds

ROCKMAN

Un Comic con gusto a Manga.

Llegamos al número 9 de Kyodai Magazine, y como lo prometido es deuda, aquí les traigo el comentario sobre un comic de origen canadiense que llegó a nuestras manos, y así poder compartir la existencia de esta joya, desconocida por muchos en estas lejanas latitudes. Me refiero a Dark Minds, comic creado y dibujado por Pat Lee (leer Kyodai Nº 8), y publicado por Image Comics allá por el '98. Por qué debería estar comentando un comic se preguntarán algunos, pero en realidad las imágenes hablan por sí mismas; no hay que ser La Reportera del Crimen para darse cuenta de la influencia del estilo anime-manga en los diseños de personajes, ambientación y demases que rodean a esta historia.

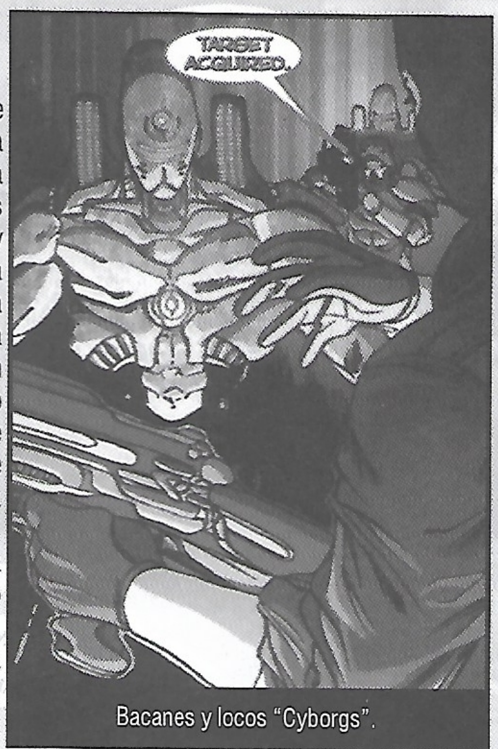
Y hablando de la misma ... nos encontramos en el año 2032 en una ciudad de 5 millas de alto y plagada de adelantos cibernéticos al muy estilo barrio porteño. Esa es Macropolis, un ecosistema en el que convive la tecnología con lo más oscuro de la escoria criminal. Es aquí donde encontramos a nuestro protagonista, el agente especial Nagawa, una suerte de Tetsuya (Kyodai) de quinto enjuague pero bien hecho, que es ese tipo de detective que anda por las escenas del crimen para hacer sus incisivas preguntas y agudos comentarios, como Matlock o Columbo. Nagawa se encuentra investigando un extraño crimen ocurrido en un departamento en el que una persona es hallada muerta aparentemente por asfixia, con ambos ojos



Detective " Nagawa"



Con este par se combate el crimen...



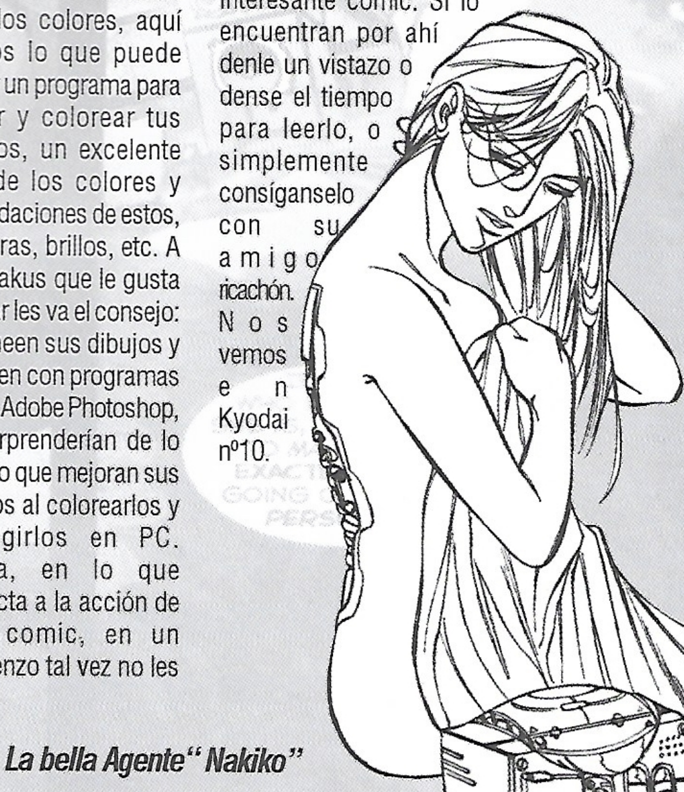
Bacanes y locos "Cyborgs".

reventados y una extraño símbolo escrito con cuchillo en el pecho; se entiende que es suicidio ... Este es uno más de los crímenes al azar que se han registrado frecuentemente en Macropolis de mano de un asesino llamado Paradox. Para detener estos asesinatos es que se le asigna una compañera a Nagawa, la Cyber-lolita agente Akane Nakiko, quien es un Cyborg nivel 2 o sea un humano con implantes cibernéticos, que además de brindarle una increíble fuerza, le permiten tener una especie de poder psíquico para conectarse mentalmente ya sea con cadáveres o seres vivos. Juntos Nakiko y Nagawa comenzarán la investigación sobre los ya mencionados incidentes, y a medida que se progresa en la investigación, Nakiko comienza a verse involucrada y se esclarece de a poco el pasado de la escultural agente especial. Todo transcurre mientras una figura progresa con su oculto plan.

En lo que se refiere a los dibujos, como antes dije, se distingue claramente la influencia oriental en este comic. Los dibujos por lo general están bastante bien, y entendiendo que esto no es un manga, podemos apreciarlos sabiendo que si se es de Occidente no se tiene la soltura innata para dibujar que tienen los dibujantes de Oriente. O sea, lo lees, te entretienes, pero sabes en el fondo que no es un manga. Lo mismo pasa con los diseños de personajes, que en lo particular no me matan en lo absoluto. Con respecto a los colores, aquí vemos lo que puede lograr un programa para editar y colorear tus dibujos, un excelente uso de los colores y degradaciones de estos, sombras, brillos, etc. A los otakus que le gusta dibujar les va el consejo: escaneen sus dibujos y trabajen con programas como Adobe Photoshop, se sorprenderían de lo mucho que mejoran sus dibujos al colorearlos y corregirlos en PC. Ahora, en lo que respecta a la acción de este comic, en un comienzo tal vez no les parezca demasiado vertiginosa si están acostumbrados a leer mangas al estilo Battle Angel Alita, la parte de los rollers específicamente (buenísima); pero en sí está bien tratada, no es que sea fome como hablar de mechas con Tetsuya, pero cumple su cometido.

Bueno lectores, espero que este comentario les haya dejado la curiosidad de conocer cómo es este interesante comic. Si lo encuentran por ahí denle un vistazo o dense el tiempo para leerlo, o simplemente consíganselo con su amigo ricachón. Nos vemos en Kyodai nº10.




La bella Agente "Nakiko"

Navegando por las tiendas virtuales

Juguetes en la Red

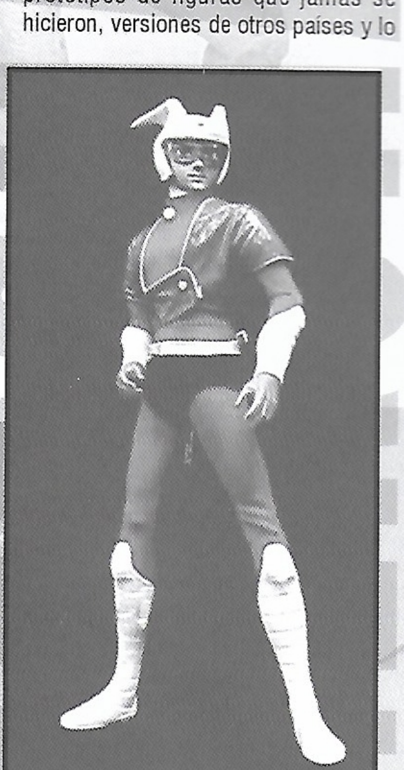
ALVAROF

Lo clásico, raro, exclusivo y original en la Web

Hola amigos jugueteros, maqueteros y coleccioneros otro año y otro número de Kyodai para contarles las novedades de este maravillosos mundo de plástico.

Como ya les había contado un poco de historia, decidí buscar muchas más novedades y sitios web donde encontrar juguetes antiguos y me llevé más de una sorpresa al encontrar páginas donde verdaderamente le rinden culto a los clasicos juguetes de ayer, les daré varias de las direcciones que pude encontrar para que uds. mismos disfruten de los recuerdos y para los que no sepan de lo que estoy hablando conozcan los juguetes que nos hacían babear.

Buscando y buscando encontre esta página para los verdaderos fanáticos de He-Man, www.he-man.org, acá podrán encontrar la colección original completa de Master of the Universe, además de datos de los personajes, armas, prototipos de figuras que jamas se hicieron, versiones de otros países y lo


Koji Kabuto exclusiva obra de Medicom


El Glaaadiadooor naaavega por el maaar

más interesante, el arte de las cajas de las figuras al igual que los comics que traía cada una, también puedes ver la colección completa de Princess of Power y las nuevas versiones de las figuras de He-Man gentileza de Mattel, mucho más estilizadas y detalladas. Al parecer la página está aún en construcción.

En la página de Hobby Link Japan,www.hlj.com, pueden encontrar gran variedad de maquetas a escala de naves, personajes, armaduras, robots, etc. con su precio en yens y su equivalente en dolares y una pequeña reseña del producto. En www.medicomtoys.com, hay gran variedad de figuras de acción como Kamen Raider, Mazinger Z, Devilman y una gran cantidad de versiones de Bruce Lee, asi como para los cinéfilos hay muchos kits para armar de sus héroes modernos y de antaño, Charles Bronson de la película el Vengador Anónimo (no el que pintó a la vikinga), Russel Crowe como el Gladiador, Mel Gibson como Mad Max y Brave Heart, Snake Plisken de Escape de los Angeles, el busto del Drak de Enemigo Mío, Brundlemosca de La Mosca obviamente y muchos más.

Ya les había mencionado www.spawn.com, para navegar por la fabulosa fábrica de monstruos de Mc Farlane, sus novedades, los bocetos, pre



Si no te gusto la vikinga te pego un tunazo

diseños, noticias de las próximas apariciones y las nuevas colecciones por salir al mercado, les recomiendo vean la última versión de Spawn algo parecido al Elseworld de la DC, con versiones de Spawn pirata, Alien, Verdugo, etc. además de las nuevas figuras del rock como la bestia Eddie sacada de la carátula del album Killer de Iron Maiden y a


Para los peques la colección Fuerza Lego



Llamen al bombero atómico que el Fenix está que arde.

Una joyita, las clásicas motos de TRON

AngusYoung el eximio guitarrista de AC-DC.

Para los que aún guardan ese autito de lata a cuerda que tanto atesoran, en www.kidstoys.com.uk, encontrarán muchos juguetes de antaño, autitos de latón, robots a cuerda, juegos de salón, baldes de playa y pelotas, incluso pueden comprarlos.

Se acuerdan de los pitufos, esos enanos azules que tenían solo un papá y una Pitufina (ya me imagino las pitufifiestas que se daban) en www.funforalltoys.com, encontré la colección de Los Pitufos con Gargamel, Azrael, Pitufina y familia, incluidas las callampas, perdon las casas y granjas.

La siguiente página es bastante peculiar en www.andgor.com, puedes encargar tu propia figura de acción sólo debes enviarles una foto y ya está, bueno obviamente debes pagar una cantidad de dinero, nada es gratis, o si eres un fabricante de tus propias figuras puedes comprar cabezas, hay un surtido de más de 140 cabezas entre rostros comunes y otros conocidos con precios desde 20 dolares a 35 como la de Cristopher Reeve, Samuel Jackson o Bill Murray de los Cazafantasmas, incluso hay cuerpos articulados tamaño estandar para hacer tus propias versiones.



Ya se de donde salio tanto Pitufo, la última del grupo es abuela Pitufa

En las siguientes páginas encontrarán bastante informacón, fotos, precios (exhorbitantes por lo demás) de juguetes y maquetas japoneses:

www.gundamstoreandmore.com
www.the-place.com
www.pockettoys.com
www.gundammodels.net
www.darkstar-sifi.co.uk



Hagalo ud. mismo pero primero compre una cabeza

www.asylum-anime.com
www.planetforce.com

En www.yojoe.com, los fans de Gi Joe podrán encontrar una página bastante completa de sus soldaditos favoritos y digo completa ya que verás todas las versiones de tus personajes, su historia, accesorios, vehículos, fichas (las que venían detrás de las cajas) incluso los catálogos con unas imágenes de muy buena resolución como para imprimirlos, todo esto ordenado por fecha, es la mejor página dedicada a los soldados favoritos de muchos.

En www.botcollector.com y www.unicron.com , hayarán información de sus Transformers favoritos, fichas técnicas, fotos, diseños de cajas, etc.

Y para terminar dense una vuelta por www.megomuseum.com, donde verán a su héroes favoritos en versiones articuladas clásicas, Spiderman, Thor, Conan, los 4 Fantásticos de 9'' con ropa de tela y accesorios, se acuerdan eran como las versiones Barbie pero para niños.



De Roca la Mole de Mego quiero seeer

Bueno ojala estas direcciones les sirvan para ver la cantidad de cosas curiosas y clásicas que aún se pueden conseguir, eso sí hay que tener un buen capital para darse un gustito, hasta la próxima.



Por el poder de Grayskull, con este Skeletor, He-man se las va a ver peludas...

Estación Mapocho

Misión Santiago

Reportaje, entrevistas y fotos: Francisco Pastén/ Gonzalo López/ Juan Aguirre.

La convención que los fanáticos del comic y la fantasía esperaban.

Hola, hola amigos lectores de Kyodai Magazine, estamos aquí para contarles con acabados detalles sobre la más reciente convención internacional de comic, ciencia-ficción y fantasía realizada en la capital galáctica del mundo libre, Santiago de Chile. Nos referimos a Misión Santiago, que se efectuó los pasados 22, 23, 24 y 25 de noviembre en la estación Mapocho de la capital en cuestión.



Vista general del Evento. Día jueves.

Jueves 22 de Noviembre 2001

Nuestra odisea comenzó el jueves 22 a las 13 horas cuando arribamos Kurenai y yo (Rockman) al búnker donde nos alojaríamos durante el evento, para luego partir prestos a Misión Santiago. Tras entrar triunfal y gallardamente mientras oleadas de fans se arrojaban a nuestras piernas (desvario), procedimos a buscar nuestras credenciales con la señorita guapota, Carolina Zúñiga quien nos atendió sin ningún problema y con toda cordialidad. Ya con las credenciales de prensa que nos daban poderes sobre el tiempo y el espacio en el evento, nos dirigimos al primer recorrido.

Por ser el día inaugural del evento notamos que no había una cantidad considerable de asistentes, y la mayoría de éstos se concentraba recorriendo los numerosos stands. Por un costado se encontraban los stand de Raw Deal en el que no vimos a ninguna super estrella de la Federación como el "Brooklyn Brawler", "Steven Richards", "Mark Henry" o el mítico "Flash Funk".

Al lado de éste estaba el stand de "Angel Negro" del que rescatamos a la "angelita negra" que atendía el mismo (jeje). "Emu Producciones" se encontraba en el stand a continuación, mostrando en eterna y rotativa función el video de la cantante nacional "Rachel" y el trailer promocional de la película animada chilena "Y no paso nada". También exhibía los acetatos de los ancestrales dibujos animados de Condorito y del angelito del Canal 13.

Luego encontramos el stand de "Jucca Producciones" donde exponía todo su material y atendía al público. A su lado inmediato "Comic Chile" y "Editorial Dedalos" con nuestro eternal "diabolical fullmoon friend" George David o Jorge David para los mortales.

Después estaba el stand vacío de radio Rock & Pop que inició sus transmisiones en vivo el sábado con una cobertura radial del evento, con entrevistas y sus programas en transmisión desde el evento en sí. Al final de este 1er costado estaban los stands de la tienda "La Comiquería" con mucho material manga, y "Psycho" donde exhibían la legendaria serie Sayoner de los años 60 (entiéndase Spiderman).

Al centro se encontraba la "Mega Crazy Comics" como siempre presente apoyando a estos eventos. A su lado el stand de SW o sea Santiago Wanderers, perdón... Star Wars, donde habían 2 estatuas de Darth Maul, figurillas de las primeras ediciones a precios irrisoriamente elevados, unas cuantas maquetas y todo tipo de parafernalia Jedi.

Al lado de éste se encontraba un stand de Pc's (que a diferencia del año pasado, donde en el stand de Entel Chile se podía jugar en línea GRATIS, sí GRATIS, en i-macs) donde había que pagar alrededor de $800 por hora, una burla para los fanáticos que además de pagar su entrada tenían que pagar por querer jugar. ¿¿Acaso había que hacer mantención del teclado o tapizar las sillas todos los días??

Al centro de los stands se encontraba editorial SALO con miles de albumes y sobres, juegos de cartas como mitos y leyendas, libros de pintar, etc. Continuando por el centro se encontraba la tienda "Big Wolf" con muchas figuras a precios razonables para padres adinerados que se pueden rajar con 2 motos de Kaneda para cada niñín para que no peleen (historia verídica). Al lado de éste había un stand de confites para aliviar los exhaustos estómagos de los fans. Seguía el stand de "Snake Fanstore" donde estuvimos un tiempo viendo estupefactos Metal Gear Solid 2 y varios videojuegos. Cercano a este se encontraba el stand de Star Trek, mostrando sus videos, figuras y la silla de barbero del capitán Kirk que al parecer se quedó ahí desde el año pasado.

Al otro costado se encontraba el stand del casting. Al lado teníamos el stand de Iconoclasta, la revista cultural gratuita, realizada por jóvenes de la región metropolitana. Inmediatamente seguía Javier Ferreras quien comandaba el stand



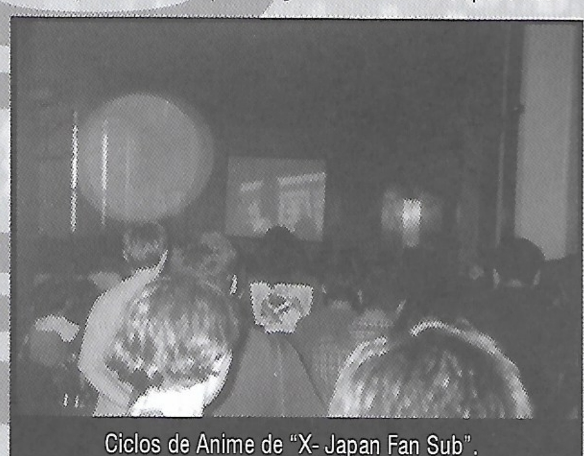
Las "mesas de Té Club" para jugar Cartas.


Figura titulada: Personaje "Ínfimo".

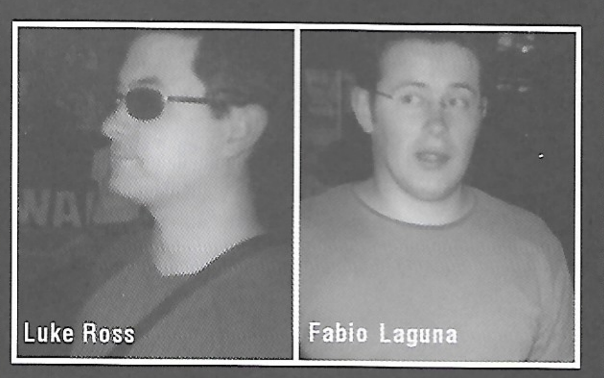
de "Visual ediciones" donde además encontramos a Fyto Manga presentando su revista Roc, Mauricio Herrera y varios otros dibujantes compartiendo con el público. Al lado encontramos el stand que sorprendió a los asistentes a la convención por sus producidas galas y la cantidad de expositores, un mar de míticas criaturas que bailaban entorno al compás de célticas melodías, era el stand de la "Sociedad Tolkien Chilena". Sin lugar a dudas recordado y aplaudido. El stand del Arcos seguía a continuación y le seguía el stand del instituto fílmico de Chile con una agradable expositora. Al lado seguía el stand de "Arkham Asylum" y al final de este costado concluía con el stand de "Crazy All Comics".

Subiendo las escaleras encontramos la mesa de Té Club donde se realizaban los torneos de cartas y similares. También encontramos el stand del juego de cartas del Señor de los Anillos y Raw Deal, donde vimos de cerca a los dobles chilenos de Triple H y al tifus del año 2000, perdón... virus del año 2000, Chris Jericho. Además había una pantalla gigante donde se presentaban videos varios de la WWF y posteriormente dibujos animados viejines. Dando una vuelta de 180 grados y yendo al fondo y cerca del escenario habían paneles que presentaban al público trabajos de los invitados nacionales e internacionales. Lo último era el escenario donde se daban las charlas y presentaciones. Arriba, en el 2do piso estaban las salas de cine donde se proyectaban cortometrajes varios y en la sala del lado se proyectaban cintas de Anime y shaolin soccer, que se repetía 283 veces por día dada su popularidad en el público asistente.

Luego de toda esta gira entre locales y eventos varios descansamos un rato viendo una buena dosis de Capitán Tsubasa para luego bajar y encontrarnos con la pequeña multitud que rodeaba al alegre irlandés "John McCrea" (dibujante de Hulk, Spiderman, The Demon, etc.), que a medida que la cerveza poblaba sus venas, aumentaba la calidad de sus ya buenos dibujos. Hicimos una pequeña fila para luego recibir los autógrafos y dibujos del personaje en cuestión. Tras dejar la fila nos dimos cuenta que en una mesa cercana se encontraban otro par de invitados internacionales: Fabio Laguna y Luke Ross. Rápidamente nos ubicamos en la nueva fila para obtener nuevos dibujos, autógrafos y fotografías. Cabe resaltar la gran habilidad de estos dibujantes que realizaban los dibujos que le pidieran los fans que se acercaban a su púlpito privilegiado. Nos retiramos ya cansados a beber unas chelongas a Bellavista para luego volver a nuestros aposentos.


Ciclos de Anime de "X- Japan Fan Sub".

ENTREVISTA
Luke Ross & Fabio Laguna
Invitados Internacionales


Luke Ross — Fabio Laguna

Kyodai: Cuéntenos como se han sentido acá en Chile.

Fabio Laguna: Santiago es muy bonito. Las personas son muy amables, estoy bastante contento de estar acá.

K: De los trabajos que han podido ver de los fanáticos ¿qué opinión les merecen?

FL: Muy talentosos. Están mejores que muchos americanos. La calidad de impresión es muy buena.

Luke Ross: Cuando estabamos revisándolos vimos unos trabajos impresionantes, unas cualidades gráficas impresionantes. Estamos viendo si nos podemos llevar fotocopias de esos trabajos para poder difundirlas en otros países como producción chilena. Queremos mantener contacto con los organizadores de este evento y ver así si podemos ayudar a publicar algunos trabajos de los que hemos visto, ya que es difícil encontrar producción latinoamericana de esta calidad.
Esperamos que estos eventos se sigan haciendo para así compartir entre dibujantes y público

K: Comparativamente con eventos de otros países cómo ven este Misión Santiago 2001.

FL: Muy organizado, muy bien, muy grande. Ojalá que cada año se repitan estos eventos

LR: En Brasil tenemos problemas para hacerlos. Pasan los años y no se repiten. Estamos muy felices acá por haber sido invitados. Acá no sabíamos que hubiesen tantos fanáticos, no pensamos que hubiese un mercado tan grande ni tantas revistas traducidas al español. Las personas son muy amables. Estamos realmente felices y tristes por irnos mañana de Chile.

K: Algunas palabras para terminar.

LR: Dibujen mucho. Muestren sus trabajos. No los guarden. Agradezco a Misión Santiago y haremos lo posible para ayudar y divulgar este evento y los futuros que se hagan acá.

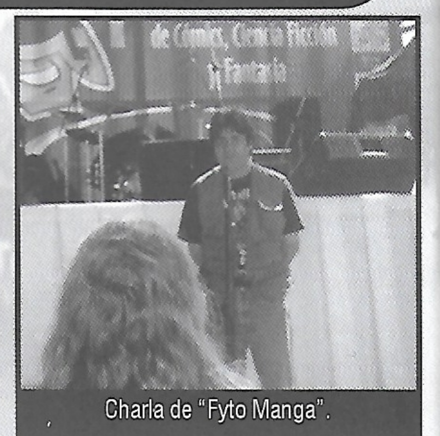

Popular stand de los Videojuegos.

Viernes 23 de Noviembre 2001

Después de un casi reparador sueño debido al bullicioso transito de la capital y luego de un consistente desayuno de campeones, nos dirigimos nuevamente a Estación Mapocho alrededor de las 14 horas. Se notaba ya un mayor número de asistentes y nos encontramos de lleno con la charla del grupo de fans de Tolkien en la que se presentaban interesantes, fundados y diversos puntos referentes a la obra del ya "estos dos últimos meses trillado autor por culpa de aparecidos y no reales fanáticos pendejines que les falta poco para andar a pata pelá y alargarse las orejas" autor J.J. Jameson, perdón, J.R.R. Tolkien. (por si no quedó claro.. la critica que hacemos no es hacia la sociedad Tolkien de Chile ni a los reales fans del autor... si no a los aparecidos de siempre que luego de ver la película serán fans por arte de magia).

Seguimos con nuestro transitar eterno y cíclico por la convención hasta el momento en que Fyto Manga dio una charla muy acertada del medio actual del manga y del mundo editorial del comic chileno, además de presentar su más reciente trabajo Roc (ya antes mencionado). Ese mismo día hizo su aparición Paul Gulacy, que repartió copias autografiadas muy decentonas de su trabajo a quien lo mereciera. Fue en ese momento cuando apareció un super artista chilensis pidiendo a gritos hablar con Gulacy ya que poseía una "bomba" de trabajo que impactaría al invitado. Cabe destacar que vimos su obra y más que bomba parecía un "volador de a gamba",. además que su actitud prepotente empañó un poco el día.

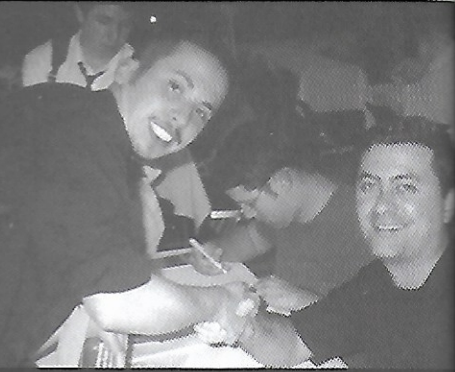
Gulacy cortésmente recibió su portafolio y de ahí no supimos más de este sujeto. Allí nos dimos cuenta también que McCrea cada vez dibujaba mejor gracias a su amiga del alma Paulaner, retratando un espectacular Hulk y un genial Iron Man que Warlord se perdió por llegar al día siguiente. Después de obtener fotografías de Gulacy y nuestros respectivos dibujos nos dirigimos a las salas de cine donde vimos un poco de cine gore para luego cruzar al frente y reírnos brutalmente con los Shinos pishangueros de Shaolin Soccer y vimos un poco de JoJo Bizarre Adventure. Como clausura del día se presentó en vivo Sexual Democracia pero nuestros gustos musicales, extremos y blashissimos nos impidieron escuchar dicha banda por lo que preferimos retirarnos y tomar unas chelas a quince pisos de altura en nuestro bunker y escuchar buena música.


Charla de "Fyto Manga".


Fabio Laguna y "Kurenai" junto a Kyodai Mag.

Sábado 24 de Noviembre 2001

Y como si Santiago no estuviera saturado con la presencia de dos miembros de Kyodai... el sábado arribó el tercer


"Rockman" saludando a Luke Ross.

ENTREVISTA Mauricio Herrera Dibujante de Comics

Kyodai: ¿En qué está Mauricio Herrera en estos momentos?

Mauricio Herrera: Estamos planificando la revista Diablo del 2002. EL último número de Diablo 12, creo que es lejos la mejor que hemos realizado como equipo e invito a que la compren. Tiene mucha fuerza, un buen guión, una madurez del personaje con los elementos que ya estaban. La narración de desarrolla con Night clubes, gángsters, balazos, demonios, amor, etc.
Para lo nuevo hay muchas historias y estamos trabajando con el equipo para lanzarlos el 2002.

K: Sabemos que hoy vives en Valparaíso. ¿Esto ha influido en tu trabajo?

MH: Sí, bastante. Me da tranquilidad, me permite producir mejor aun. Yo vivo ilustrando y en un ambiente como Santiago me costaba trabajar. El ser dibujante te mantiene concentrado y te hace ser un poco ermitaño. Por esto me ha beneficiado mucho vivir tranquilo en Valparaíso donde la gente no te conoce tanto como quizás es en Santiago.

K: ¿Que proyectos tienes ahora?

MH: Todo el tiempo se lo dedico ahora a Diablo. Quiero que sea algo compacto y que no se diluya en el tiempo. Que salga frecuentemente. Después quiero hacer muchas cosas, como mezclar fantasía heroica con algo de tecnología. Fantasía, nada demasiado hermético.

K: ¿Cómo evalúas el evento este año?.

MH: Hay menos gente, creo y pienso humildemente que puede ser porque se descuidó quizás lo japonés. Conozco muchos otakus que piensan que este evento estaba hecho para lo occidental. Creo que se debería haber hecho una convocatoria para todos.



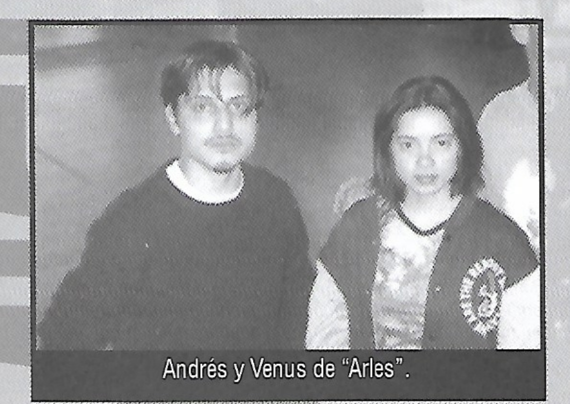

John McCrea con "Rockman" de Kyodai Mag.

integrante del equipo... Warlord, o sea yo.

Plácidamente me dirigí al evento como a eso de las 14 horas. Grande fue mi sorpresa al llegar a la puerta para solicitar mi credencial de prensa para cubrir el evento. Una de las personas encargadas de entregarlas era nada más ni nada menos que la conocida modelo y conductora de Tv Carolina Zúñiga quien recientemente abandonó el programa de Tv Mekano. Debo decir con todo el respeto del mundo que la niña es ufff... demasiado guapota!

Bueno luego de ese momento de refresco visual muy guapote, entré al evento en sí donde me reuní con el resto de mi equipo que en ese momento se encontraba viendo una charla en el escenario principal sobre H.P. Lovecraft. Luego de los saludos de rigor, un informe completo de la situación en terreno y un análisis global del entorno, pasé a recorrer las instalaciones. Comencé el recorrido yendo a saludar a los viejos conocidos y amigos de siempre. Gente como Jucca en su propio Stand, junto a Marco Torres y Cristian Díaz, sin duda 3 de los próceres porteños del comic de los 80's, 90's y actual. Luego dentro del ya bullicioso ambiente de la convención logré escuchar unos gritos ensordecedores que decían... ¡ AGUIRRE!, AGUIRRE!... Esos sonidos que bordeaban la guturalidad provenían de George David (Jorge David para los amigos). Luego de saludarlo y conversar un momento con él, procedí a pasearme para ver lo que ocurría en el lugar. (Bueno, no entraré en detalles ya que mis dos sociales ya les habrán contado pormenores de expositores, tiendas, productos, personajes etc.).

Comenzamos el proceso de entrevistas. Partí con una amena entrevista con Cristian Díaz y Jucca en la cual ambos comentaron a nuestra grabadora sus opiniones, pensamientos, trabajos y proyectos a futuro. Luego continuó nuestra caminata para encontrar a los fans disfrazados. Para partir, entiendo que se disfracen y bien que lo hagan y los felicito pero hubo un caso en particular que creo se excedió en lo que a ego se refiere. Me refiero al supuesto padre de Bobba fett, enfundado


Andrés y Venus de "Arles".

ENTREVISTA

Eliana Undurraga

Mega Crazy all Comics


Eliana Undurraga.

Kyodai: Estamos a 2001/2002 ¿cómo ha visto Ud. la evolución del mercado del comic nacional?.

Mega Crazy Comics: En cuanto al comics internacional siempre es bienvenido si es famoso afuera. Lo notable es que han aparecido muchos comics nacionales que han llamado la atención de la gente joven que quizás antes no les interesaba el comics. Hoy aparecen comics a color en papel couche, con temáticas de literatura fantástica que abarca un gran campo en el mercado. Hoy el comics es más universal, para más gente, traspasa fácilmente fronteras, entendible en todas partes del mundo.

K: Nosotros como revista hemos notado un cambio generacional a nivel de lectores, clientes, gente nueva que aparece como fanáticos. Ustedes como tienda lo han notado? y de ser así ¿a qué creen que se deba esta situación?

MCC: Sí hay un cambio generacional. Ha influido la crisis económica. Hoy mucha más gente esté metida en la televisión ya que es económica y quizás la Tv influye en los hábitos de lectura de la gente.

K: Como tienda ¿cómo se puede captar o re captar el interés de la gente y de los potenciales nuevos lectores de comics?

MCC: Se puede enfocar trabajando con el contacto directo de los dibujantes y los lectores, que se conozcan y compartan.
También trabajando con colegios, captando al cliente y potencial fanático desde su edad más temprana, desde que empieza a leer y usa su imaginación, desde que crea personajes y utiliza colores en sus dibujos.

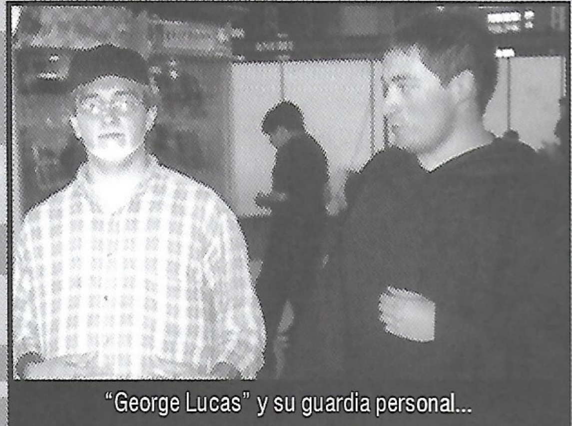
K: ¿Nota un repunte del mercado nacional? ¿Cree que exista una escena más fuerte para los años venideros?

MCC: Pienso que no sólo una tienda debería apoyar a los comics nacionales , deberían ser todas. El repunte del comic nacional tiene su cuna en las tiendas especializadas más allá que sean competidoras. El comic chileno debe moverse en las tiendas porque en los kioskos se pierde. El repunte puede ser a medida que entren en las tiendas.

K: La tienda Mega Crazy y Uds. son reconocidos como una entidad que constantemente apoya a dibujantes y editores en el medio del comic y la publicación de revistas en Chile. ¿Eso le ha traído problemas o quizás una especie de envidia por parte de personas ligadas al ambiente?

MCC: No creo que siquiera sean envidias. Simplemente quizás ven esto como un negocio y punto. Esto para mí es mucho más que un negocio. Es una puerta abierta a mucha gente que necesita y encuentra un espacio para mostrar lo que está haciendo y donde pueden ver sus sueños hechos realidad. Muchos jóvenes que llegaron a la tienda hoy están vendiendo sus productos y eran chicos que tenían como idea lanzar algún día una revista propia .
Creo que eso es lo que más me reconforta, el hecho que hoy hay gente que puede decir que está publicando y está vendiendo; que tiene buenos productos y hoy se puede decir que hay comics nacionales, cosa que hace 10 años cuando yo comencé acá no había.
Me siento muy orgullosa de los chicos que lograron cosas, no tanto de la tienda sino de ellos.




"George Lucas" y su guardia personal...



Javier Ferreras (Visual Ediciones).

en un traje azul, quien se ganó el apodo de capitán Power por parte del público. Este Señor al momento de pedirle una foto para este reportaje hizo un ademán con su mano diciendo "más rato, ahora estoy ocupado"... Por favor!!! ¿Ocupado paseando por el evento? ¿Acaso era el autentico de la película para caer en esa situación de DIVO?. Compadre por si no lo sabía estamos en CHILE,... relájese... el estar con disfraz no te hace semidiós. Bueno luego de mi descargo público, continuo.

Los demás personajes disfrazados si eran más agradables y posaban sin NINGÚN problema para TODAS las cámaras que se los solicitaran. Tenemos el caso de Darth Vader, la delicia de los niños y niñas... y bueno de las no tan niñas. Las doncellas del mundo Tolkien, Guardias Crimson, Darth mauls, Guerreros Galácticos varios, y bueno... lo increíble... GEORGE LUCAS!!! ... avanzaba hacia mí hablando en un perfecto inglés... uan, tu, tri, uan, tu, tri junto a su séquito personal de guardias de elite. Bromas aparte fue bastante gentil y posó para nuestra cámara amiga sin ningún problema.

Luego avanzamos al stand de videojuegos en donde se libraban infernales batallas para ganar diversos premios. Momentos más tarde en el stand de visual Ediciones se encontraba Fyto Manga realizando mil y un dibujos a todo quien se lo solicitaba. Nota aparte, para quienes dicen que nadie quiere a Fyto... bueno lo que yo vi dice lo contrario... tal convocatoria con niños y jóvenes ya la quisieran los que hablan así de él, ya que eran demasiados fanáticos para contarlos.


Paul Gulacy con "Rockman".

Luego de horas de vueltas por aquí y allá nos fuimos a sentar en las escaleras en donde fuimos atacados brutalmente por un BORG de Star Trek quien se ensañó con Kurenai y lo mosqueaba son sus tenazas biónicas. Luego de esto nos fuimos a realizar otras entrevistas y justo con la suerte a nuestro favor logramos conversar sin concursos, filas ni sorteos con Fabio Laguna y Luke Ross quienes debo decirlo son demasiado simpáticos. Conversamos amenamente por minutos y Kurenai "master of public relationships" le obsequió un dibujo de su propia autoría a Laguna el cual se lo agradeció no sin antes felicitarlo por el mismo.

Por el lugar circulaban los muchachos del Dúo Arles (Venus y Andrés) quienes estaban más que contentos debido a que habían realizado miles de dibujos para los fans en el stand de Mega Crazy Comics junto con promocionarse y hacer contactos. Luego nos dirigimos al escenario principal en donde se realizó el lanzamiento de la revista nacional de comics llamada Réquiem. Luego de esto quedé HELADO. Había un invitado sorpresa. Este invitado era nada más y nada menos que

Conferencia del maestro Juan Giménez.(el 1ero de la izq.).

ENTREVISTA Jorge David. Dibujante de Comics

Kyodai: Cuéntanos de lo nuevo de Rayen.

Jorge David: Evolución en gráfica. Historia no tanto. Por la parte gráfica avanzo cada número. Yo ya sé para donde quiero que vaya y cómo se vea. Ya logro ver como se verá terminada. Ya logré definir las portadas y el uso de técnicas de trabajo y bueno esto me tiene super tranquilo. Este es el nuero 10, el nuevo.
Quiero aparte lanzar una especie de banda de sonido con la música de Rayen que es como el complemento de la historia .

K: Qué reacción has visto de la gente hasta el momento.

JD: Bien.... estoy tranquilo, especialmente por los comentarios de gente como Ross o Macrea, ya que creo que estoy en un buen nivel. Estoy tranquilo por la crítica de extranjeros que quizás me permita lanzarme al extranjero.

K: Proyectos a futuro.

JD: Sacar Rayen. Solamente quizás a futuro sacar otra cosa. Pero por ahora sólo Rayen. El mundo editorial chileno me tiene chato, así que filo. Sólo material mío. Si algún día encuentro algo que me motive a lanzarlo, bien pero mientras no sea así... sólo mi material.

K: Opinión del evento en sí?

JD: Bueno, bien, pero igual un poco de lata por la baja del público. La organización muy buena. Demasiado buena.


Jorge David


"Extreme Galactic Borg".

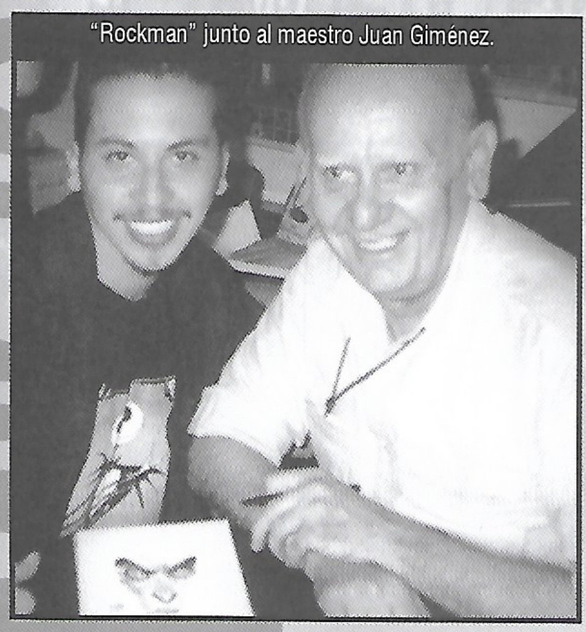
el GRAN dibujante argentino Juan Giménez, autor de obras como "As de Picas" o la quizás más reconocida acá en Chile... "Las Castas de los Metabarones" con guión de Jodorowsky. Realmente yo conozco desde hace años su trabajo y ufff verlo en vivo es algo sencillamente increíble. El brindó una conferencia ante una escasa concurrencia lo cual me parece malo ya que el dibujante es realmente un MAESTRO con todas sus letras. Luego de terminar su amena e interesante exposición se dirigió a firmar autógrafos. Y lo increíble llegó... en una mesa junto con un vaso y sus útiles de trabajo comenzó a DIBUJAR!!! Sí, tal cual leen... un dibujo en tinta china a cada uno de los que se lo solicitaba... y en cuestión de segundos. Fotos, autógrafos para los elegidos!!! Sí, los "elegidos" ya que no éramos más de 15 personas en la fila. (Lectores... ¡a culturizarse!... no sólo de manga y anime se vive... hay más comics en el mundo y están bien cerca, acá en occidente). Luego de esto comenzamos a partir. Eran ya pasadas las 21 horas. Estabamos cansados y bueno había bastante trabajo para el día siguiente.

El día sábado concluyó a 15 pisos de altura, a los mejores compases de metal verdadero y de calidad (no jappy metal mamón) junto a las queridas cervezas de siempre y con una amena charla de cómo arreglar el mundo y otros temas.

Domingo 25 de Noviembre 2001

Nuestra última jornada comenzó al alba... 14:00 horas, luego de abandonar el bunker que nos acogió durante días, nos encaminamos al compás de una preciosa y alegre caravana política en dirección a la estación Pedro de Valdivia, donde por una alegre coincidencia nos encontramos con el staff de producción y los cuatro invitados internacionales. Fabio Laguna y Luke Ross se acercaron a despedirse de nosotros ya que abandonaban el país minutos después, dejando clara su constante actitud de humildad y simpatía. Llegamos al centro de eventos una vez más y antes de entrar degustamos una de las delicias de la cocina internacional en un grato ambiente parisino... un completo y una bebida chica al lado del Mapocho. Luego de esta delicattessen y sortear una manada de nininas que compraban helados de $100 en el mismo

"Rockman" junto al maestro Juan Giménez.



ENTREVISTA

Fyto Manga

Dibujante de Comics

Kyodai: Cuéntanos de tu nuevo lanzamiento ROK


Fyto Manga

Fyto Manga: Lo lancé meses atrás. Costó ene lanzarlo. Por problemas de distribución, y hubo gente que no la vio en muchas partes de Chile. Eso es molesto, porque se ve que no hay interés de vender comics chilenos por parte de distribuidoras con harto poder. Pese a eso nos fue super bien. Imagina, ¡una revista en blanco y negro, se vendió bien!. Recuperamos la inversión y lógico ganamos para el siguiente número.
Pretendo lanzar la revista por ahí en el verano 2002, con una multimedia y cosas así.

K: Con respeto a la historia. Cuéntanos un poco de qué trata.

FT: Rok es un homenaje a las grandes series de anime de los 70's de las cuales yo soy un gran fanático. También le rindo homenaje a iconos actuales de la animación como Akira o Dragon Ball. Es una historia bastante simple aparentemente. Trata la historia de un niño que crece en un orfanato que está basado explícitamente en el hogar de Pony como homenaje a Candy-Candy. Este orfanato es horrible y al crecer en ese ambiente el niño se forma muy violento.
En un momento él queda en el medio de un conflicto entre potencias que lo buscan a él, ya que es una especie de experimento científico (una especia de guerrero sintético). Como ves, un argumento típico en el manga, simple, pero hay muchas sorpresas en la historia. Hay cosas muy bien pensadas en la historia y sería bueno que la gente lo leyera. Hay acción, cyber punk, erotismo, madurez de los personajes secundarios, el universo es bien chileno, lugares típicos, esa es mi historia.

K: ***Cuánto duraría la historia?***

FT: Creo que 3 números. No creo que siga luego de eso. Es mi homenaje pero termina ahí. Tengo otras historias como Génesis Armatron que la quiero continuar, ya que es muy compleja. También quiero hacer un Shojo Manga al mejor estilo Candy... pero hecho en Chile. También trabajo haciendo unos comics en virtualia.com y me ha ido bien con esto.

K: Qué opinión te merece Misión Santiago?

FT: Mejoró la gente el fin de semana. Creo que ha estado muy bien. Grandes invitados. He dibujado harto, buena exposición de los comics, muy bien.

ENTREVISTA

Omar Venegas

Mision Santiago 2001

Kyodai: Evaluación final del evento



Omar Venegas

Omar Venegas: Bonito!! Muy bonito. Logramos tener un lay out muy cuidado, mucho más organizado. Logramos que los expositores pusieran ofertas en sus stands, verdaderas ofertas. Conseguimos grupos de fans, torneos. Creo que la gente lo paso bien. Fue una fiesta muy grande donde nos festejamos nosotros mismos e invitamos a festejar a toda la gente que quisiera venir. No necesitamos meterle ni copete ni nada para que fuera mejor... fue sin duda una Gran Fiesta.

K: ¿Cómo evalúa a los invitados que vinieron este año?.

OV: Fenomenales. Una actitud y una conducta increíble hacia los fans. Tu ves en este momento la feria se está cerrando y John Mcrea sigue firmando autógrafos y revisando trabajos en la rampa. Muy buenos, de un gran nivel.

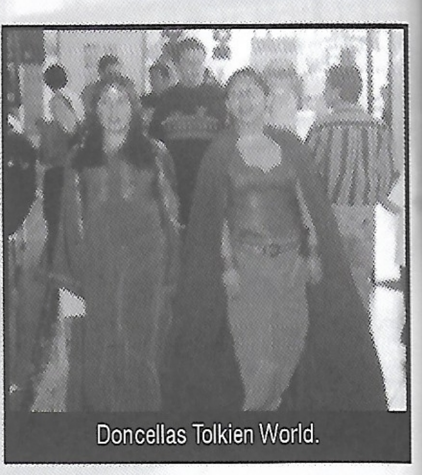
K: ¿Planes para el año que viene de un nuevo evento como este?

OV: Siempre se habló de un Misión Santiago. Existe la posibilidad de hacer Misión en otros lados. Sería bueno también sacar lógicamente Misión Santiago el próximo año.

Concurso de disfraces en el escenario.

local, ingresamos a lo que sería el último día del evento.

Realizamos nuestras últimas entrevistas, conversamos con Mauricio Herrera, Marco Torres entre otros. Ahora todo era paz y tranquilidad, la gente circulaba alegremente danzando por las filas hasta que los parlantes estallaron con un grito ensordecedor, era una poco cálida y entonada voz que intentaba cantar la ya molesta y sobresaturada canción Sobakazu de la serie Rurouni Kenshin y más encima, la versión completa e interminable. Cabe mencionar que la "cantante" se robo la escena ese día ya que participó en cuanto evento y muestra pública había. Luego de este karaoke se vino el concurso de disfraces donde hicieron gala una infinidad de fanáticos mostrando sus creaciones. Dentro de los participantes destacamos a Trigun, Tusken Raider (Star Wars), Sakura (de Capcom) la niña cantante quien se destacó bastante por su disfraz y por el gran apoyo popular, el inmenso crew Tolkien, la tripulación completa del Enterprise, múltiples personajes de Star Wars, etc. El ganador fue Darth Maul con un muy buen traje y el apoyo del multitudinario público asistente ese día.



Doncellas Tolkien World.



La popular Sakura (Capcom).

La sala de animación en ese momento se encontraba saturada de gente ya que se exhibía nuevamente a pedido del público Shaolín Soccer. Esa misma tarde fue el lanzamiento de la revista gratuita santiaguina Iconoclasta que contó con un gran apoyo del público presente. También en el escenario principal el artista nacional Udo Jacobsen lanzó su libro "Leyendo Comics", todo le iba de maravilla hasta que el "borg" de Star Trek irrumpió en el escenario para hacer absolutamente nada y solo distraer al público de la conferencia del autor.

Finalizando la tarde se realizó el lanzamiento del film nacional "Y no pasó nada" que concluyó con la interpretación del tema central de la misma película interpretado por la cantante nacional Rachel en vivo frente a todos los asistentes.

Luego de esto nos dirigimos al stand de visual ediciones para entrevistar a Fyto Manga que en ese momento se encontraba rodeado de fanáticos que le pedían dibujos. Con esta últi actividad nos reunimos pa despedirnos de toda la gente c la cual compartimos durante l cuatro días en un grato ambien

Como resumen se puede de que el evento cumplió l expectativas con una bue organización, con muy buen invitados nacionales internacionales, un buen marco expositores y tiendas, con bue asistencia de público aunque ferior al año pasado (pese a q fueron eventos distintos) pero suma un buen evento que deja Chile bien visto en el ámbito cómic internacional. Esperamos repita un evento de est características para el próximo a y poder asistir nuevamente y ha un reportaje para todos nuestr lectores.

Agradecimientos del equipo Kyodai.

Andrés Pasten y Cristian Vera por permiti invadir brutalmente el departamento y no cobra por los numerosos daños y fiestocas que realiza ...jaja. No, en serio, gracias por hospedar al eq durante los días del evento. Francisca Torres Rockman por ser la 4ta integrante del equipo Misión Santiago.

Omar Venegas y toda la organización de M Santiago por brindarnos todas la facilidades poder cubrir este gran evento. Jucca y su stand por la ayuda otorgada, Sra. Eliana Undurraga Mega Crazy Comics. Los entrevistados: Mau Herrera, George David (Jorge David), Luke R Fabio Laguna, Juan Giménez por su gentileza y dibujos, Udo Jacobsen, Fyto Manga, Fan S Japan, Cristian Díaz, Marco Torres, Dúo Arles nus y Andrés).

Agradecimientos brutales y eXtremos a "chelongas" las cuales alegran nuestra vida y brindan satisfacción y bienestar. A "Transilva Hunger" cuya melodía y conceptos líricos alegraron aún más las jornadas... y la vista cla

Masamune Shirow

BLACK MAGIC

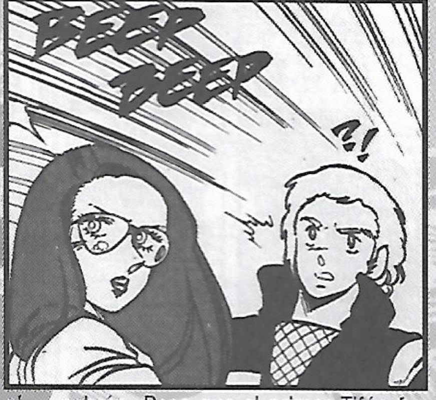
RYUTARO

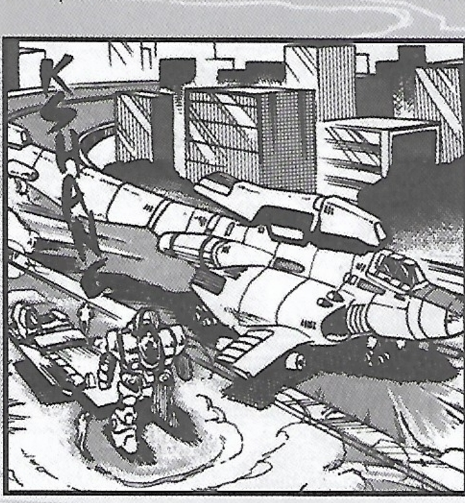
Tecnología, acción y modernidad de la mano de Shirow.



Por segundo número consecutivo les traigo una obra del controversial (debido a la pugna entre quienes lo odian y lo aman) Masamune Shirow. En esta ocasión es la primera obra de este autor "Black Magic", la que fue publicada por la editorial Sheishinsha por allá en el año 1985. Sin embargo su aparición inicial fue en el fanzine Titán Magazine en el año 1983, y debido a su gran éxito la tomó la editorial mencionada anteriormente y la presentó al pueblo japonés. Ahora vamos a la historia. Nos encontramos milenios atrás en el planeta Venus, un lugar con un aspecto futurista, lleno de grandes edificios y mecanismos modernos, (como son los Ataris, programas como el telepong, entre otros) donde a los seres humanos no se les ocurrió nada mejor que crear un gigantesco computador de nombre Némesis, para que se encargara de gobernar eficientemente el planeta. Sin embargo este aparato se volvió medio dictador y para cuidar sus designios comenzó a crear "Ejecutores", que eran biodroides generados mediante la manipulación genética, a los que educaban especialmente desde el momento de nacer. De ese modo el mundo quedó dividido en dos partes... una con los biodroides practicantes de las artes del gobierno en la ciudad de Némesis, y la otra con la sociedad venusina sometida al régimen del super PC (que en capacidad sólo se iguala al de Kurenai). Con el tiempo, Némesis fue creando nuevos ordenadores para que lo ayudaran en su misión gubernamental, incluso hubo elecciones entre dos de ellos: Zeus y Cronos, la que fue ganada por el primero, mientras el segundo decidió que jamás volvieran a crearse biodroides. Sin embargo Némesis (quien seguía siendo el Big Boss man) creó en secreto a uno más, llamado Tifón para que defendiese al pueblo si es que el gobierno se ponía muy cabrón. Pese que el primer Tifón fue eliminado por Zeus, existió un segundo que fue ocultado y criado entre los humanos. Este androide llevaba por nombre Deuna Tifón, quien es una "mechaminoca" bastante agradable a la vista. Desde aquí comenzará la misión de ella de defender al planeta de las injusticias de Zeus. En sí este es el argumento que en realidad es bastante sencillo de leer, ya que no encontrarán toda esa cantidad inútil de información que lo único que consigue es darle una jaqueca al lector. No les voy a decir que es un gran manga y que la embarró pa' ser bueno pues no es así, pero de todas formas es de una lectura normal (igual tiene uno que otro enredo). En cuanto a los dibujos, se nota que son los inicios de Shirow, ya que en este trabajo no dibuja de la manera maravillosa como lo hace hoy en día, pero igual se las arregla para darnos un trabajo de aceptable calidad, aunque se nota que en esos días aun no sabía utilizar de manera perfecta las tramas y líneas cinéticas. En sí esto es Black Magic (cuyo título no refleja nada el contenido) que además no se parecen en nada a las versiones OVA. Este manga fue de los primeros editados por Norma por allá en 1994 y de los primeros en llegar acá, incluso gracias a Mega Crazy llegó a kioscos a un precio accesible para tener el famoso formato empaste inútil. Pues bien, nos vemos en Kyodai Nº 10 así que hasta la próxima.







"Tifón", la protagonista.

Rumiko Takahashi

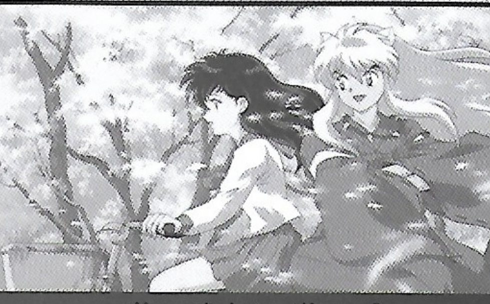
INUYASHA

BASARA

Otra creación de la autora de Ranma 1/2.

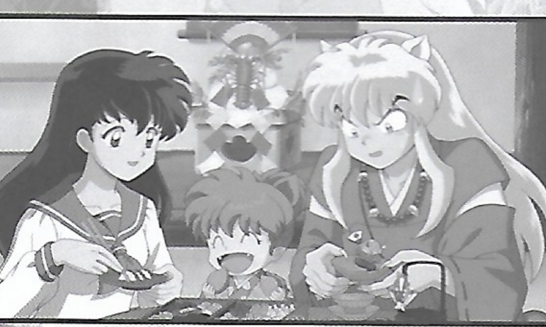
Inuyasha, creada por la talentosa y archi conocida Rumiko Takahashi, está basada en el manga del mismo nombre.

La historia comienza en la era Sengoku Jidai (era de los estados guerreros, como 400 años atras) cuando Inuyasha, una criatura mitad hombre - mitad demonio (cabe destacar la fijación de Rumiko Takahashi por personajes mixtos), roba una joya llamada Shikon no Tama (una bola de vidrio) con el fin de convertirse completamente en demonio. Durante su huida es ensartado contra un árbol por una flecha mágica que es lanzada por Kikyou, la dueña de tan preciada joya. Inuyasha muere, y también Kikyou por haberse comido un polvo mágico que le dio Inuyasha (niños recuerden, no reciban dulces de extraños). Mientras agonizaba, Kikyou pide ser cremada con el Shikon no Tama entre sus manos.



Un paseito junto a "Kagome".

Ahora viajamos 400 años hacia el presente y nos encontramos con Kagome, (que sin saberlo es la reencarnación de Kikyou) quien buscando a su gato extraviado va a dar a un templo que tiene un pozo que resulta ser una puerta al espacio temporal. Por supuesto Kagome cae dentro de él (si no que gracia tendría para la historia dicho pozo). Cuando sale de él encuentra clavado en un árbol a Inuyasha y trata de ayudarlo. Esto es visto por algunos aldeanos por lo que es llevada a la aldea donde los hechos de hace 400 años habían ocurrido. Una vez ahí es puesta en presencia de Kaeda, la anciana del pueblo que por supuesto es muy sabia y además sabe magia y por coincidencias de la vida, es la hermana pequeña de la ya desaparecida Kikyou, por ende, se genera un vínculo especial entre Kagome (reencarnación de Kikyou) y ella.



Luego que la trama se explica un poco el pueblo comienza a ser atacado por un engendro que con antelación había tratado de matar a Kagome en el pozo. Ésta para alejarlo y no herir a los aldeanos huye hacia el bosque y termina frente a frente con Inuyasha, quien en ese momento despierta de su pseudo-muerte. De pronto aparece un ciempiés mutante y de un golpe saca volando desde las entrañas de Kagome el Shikon no Tama para comérselo y convertirse en una criatura aun más fea (todo demonio quiere esa bola porque lo hace volverse más poderoso). Inuyasha le dice a Kagome que lo libere porque él es capaz de detener al ciempiés y Kagome lo hace. Luego vemos un arranque de brutalidad por parte de Inuyasha que es pocas veces visto en los dibujos de Takahashi, y el monstruo queda hecho jirones. Kagome recupera la preciada bola de vidrio pero aparece Inuyasha quien exige que se la dé, si no, la mata. Kaeda le tira un collar de control y a la orden de "¡Sentado!" Inuyasha cae al piso de forma violenta. Como Inuyasha ya no podía apoderarse de la bola se mantiene al lado de Kagome hasta tener la oportunidad de poder tomarla, y de pasada se vuelve su protector. Aquí es donde la trama toma su forma.

Para terminar les puedo decir que esta serie es increíblemente entretenida y divertida, con una animación sumamente buena y diseños de personajes muy agradables y muy familiares a la vista. Veanla.

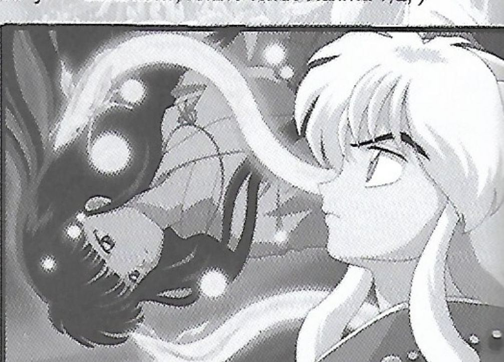
SEIYU:

Inuyasha: Yamaguchi Kappei (Rattor, Beast Wars; Shester, Captain Tsubasa; Zenki (chico), Zenki; Shesta, Escaflowne)

Kagome: Yukino Satsuki (Narrador, Monster Rancher; Milly Thompson, Trygun)

Kaede: Kyouda Hisako (Ba Bandora, Aika; Iemoto, Ranma 1/2; Taiitsu-kun, Fushigi Yuugi)

Kikyou: Hidaka Noriko (Takaya Noriko, Gunbuster; Akane Tendo Ranma 1/2;)



Kikyou e

Watase Yuu

Ayashi No Ceres

BASARA

La raza aria invade Japón.

Basada en un manga del mismo nombre, Ayashi No Ceres (ANC) nos relata la historia de Aya y Aki Mikage, dos hermanos con cabelleras rubias tipo saiyayin, separados por el destino en su cumpleaños número 16.

Aki y Aya son llamados por su abuelo, Kagami Mikage, con la excusa de celebrarles su cumpleaños. Sin embargo todo esto era una triquiñuela por parte del viejito y el resto de la familia (padres incluidos) para saber si Aya era la reencarnación de una "tennyo" de nombre Ceres. La historia cuenta que mientras unas ninfas (tennyos) se bañaban en una fuente, eran espiadas por un hombre (eeeehhh!!!) que le roba el velo (hagoromo) a una de ellas (Ceres). Por eso Ceres no puede volver al cielo, teniendo que casarse obligatoriamente con el hombre siendo infeliz por el resto de sus días.

Según el viejito, Aya es la reencarnación de Ceres y Aki la del hombre que le robó el velo. Así Aya es separada de su amado hermano y tratada de asesinar por su "querido" abuelo. Cuando todo parecía acabado, es rescatada por Tooya, quien ya la había salvado en un incidente previo. Desde luego Aya se enamora de él, pero ese es cuento aparte.

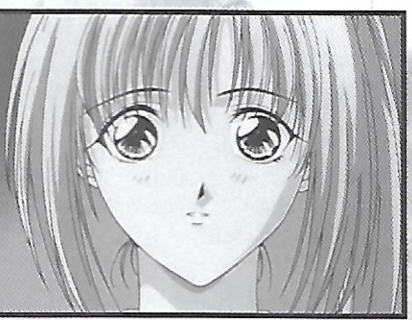
Tooya resulta ser el primo de Aya quien está preparando el sangriento C-Project que consiste en capturar a todas las tennyos y usar su genoma con el fin de crear un mundo nuevo y perfecto (Heil Hitler). Aya también es protegida por Yuuhi Aogiri, un tipo de entre el público, y su hermana, que también es una descendiente de tennyo.



Tooya.

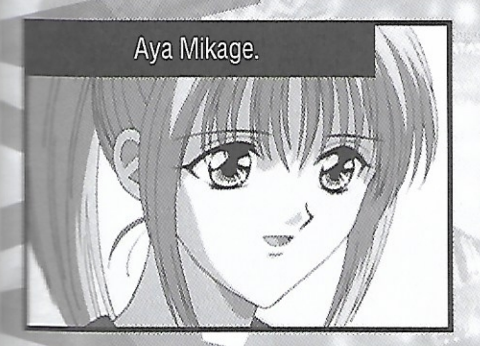


Aki Mikage.

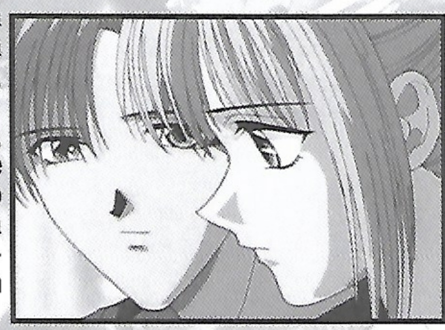


Curiosamente Yuuhi se enamora de Aya ya que cada vez que Aya se transforma en Ceres, ya sea porque ve a Aki o porque simplemente la sacan de sus casillas, éste besándola logra volverla a la normalidad y por lo mismo Ceres comienza a tener sentimientos por Yuuhi. Mmm.. un triángulo amoroso: Yuuhi ama a Aya (Ceres), Aya ama a Tooya y Tooya a Aya, pero Ceres ama a Yuuhi, interesante...

La creadora de Fushigi Yuugi, Yuu Watase nos presenta este magnífico anime (bueno, ella solo escribió el manga, la traslación a video está a cargo de Bandai Visual, pero en fin...), con una visión bastante más madura de lo que fue Fushigi. Podría decirse que este es un Shojo como debe ser, a lo teleserie venezolana. Tenemos a la heroína y sus pretendientes dentro de un ambiente nada ideal cargado de traición y drama, basta con sólo escuchar el opening (Scarlet de Iiwao Junko) para que sientas un extraño deseo de cortarte las venas. La autora sabía que debía superar una gran barrera luego de su gran éxito con Fushigi y lo logró con creces por que Ayashi no Ceres es realmente una obra maestra, la calidad tanto del guión como del dibujo (que en ocasiones es opacado por el guión) es notable y lo mejor de todo...no es en absoluto predecible. Como nota final, les puedo decir que ANC es una serie bastante entretenida, pero que sin lugar a dudas será disfrutada mayormente por las mujeres, por su gran número de hilillos amorosos. Véanla!.



Aya Mikage.



DOSSIER ESPECIAL

Super Dimensional Fortress
MACROSS

Por A.P.A.
(RYUTARO/KURENAI)

Quizás la más popular serie de anime de todos los tiempos.

Hola gentes, después de cartas y cartas que nos rogaban por "Robotech", nosotros lo pensamos bien y decidimos hablar de la original serie que dio vida a la mugre que creó Carl "el Bruklin Brawler" Macek, o sea la mítica y adorada por Rockman y Tetsuya, la única, la incomparable y nunca bien ponderada Super Dimensional Fortress Macross. Es decir, a continuación contaremos las desventuras de Hikaru Ichijo y no de Rik Jonter ni de Liza Jeis ni Dana Ezterling ni del fletix de Bagüi Grant (la versión japonesa de Cirilo Ribera de Carrusel) ni muchos menos Rand, el "más shileno" que los porotos con rienda y chorizo, según los "expertos" en roboteknia. Luego de tanto desvarío vamos con la historia.

Estamos en el año 1982 donde Gundam reinaba en Japón (para alegría de Tetsuya), así que la Tatsunoko no encontró nada mejor que incursionar también en el género de los mechas pero centrando la historia en los personajes humanos (al igual que como lo hizo la serie anteriormente mencionada). Para ello reclutaron a 2 tipejos que marcarían época en Monos Chinoslandia, como son Haruhiko Mikimoto y Shoji Kawamori. El primero se encargó de diseñar espectacularmente a los personajes y el segundo de los increíbles e innovadores diseños mecánicos. Si no cómo olvidar a Jet Fire, digo a esas Valkyries nacidas de los F-14 Tomcat, realmente la calidad misma. En fin, la historia nos mostraba al planeta Tierra en el año 2000 en plena Tercera Guerra Mundial (esta vez no fue Osama Bin Laden) cuando es interrumpida por la caída de una enorme nave espacial, dejando una gran devastación en una isla de Japón. Ante esto los gobiernos terrestres deciden detener la guerra y dedicarse al estudio y reparación de la nave, y paralelamente, crear un gobierno en conjunto: La U.N. SPACY. Pasan 10 años y la nave está totalmente reparada, además han construido una ciudad alrededor de ella y para celebrar dicho acontecimiento realizan una gran fiesta organizada por el alcalde de la ciudad siendo el anfitrión y animador un veterano y gran piloto de la Tercera Guerra como es



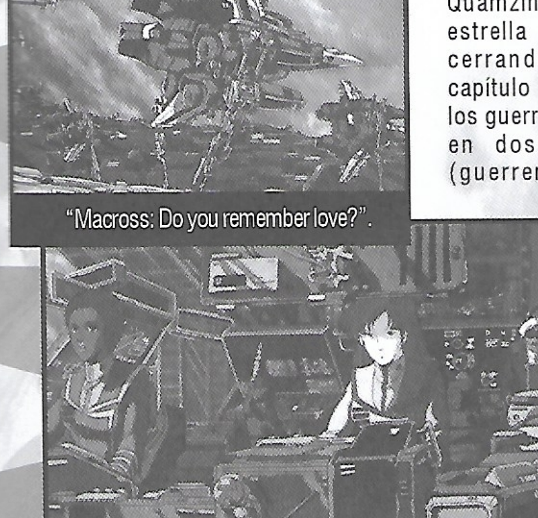
La fortaleza " Macross".

Roy Fokker. En eso aparece un avión de acrobacia piloteado por un amigo del "rucio", Hikaru Ichijo (Rick Hunter en Robotech), quien es invitado por Fokker a subirse a una Valkyrie para que conozca un vehículo de guerra. De pronto suenan las alarmas de la gigantesca fortaleza espacial de nombre MACROSS (esta es Macross, no la ciudad) la que se prepara para enfrentar a una flota de naves alienígenas desconocidas hasta ese momento. En ese instante hace su aparición la capitana Misa Hayase y obliga a Hikaru a pilotear una Valkyrie con resultados nefastos para la ciudad, pues al ser tan bueno piloteando como Tetsuya jugando Taca-Taca, destruye cuanto edificio se cruza en su camino. Es en esto cuando destruye las murallas de una habitación de un restaurante de comida china y donde conoce a Lyn Minmay, claro que de una





forma muy accidentada, puesto que estuvo a punto de matarla por su torpeza. Los extraterrestres llegan por montones y Hikaru se ve obligado a enfrentarlos con Minmay a cuestas, hasta que Roy logra darles una mano para luego llevárselos a Macross que ya se encontraba en el espacio producto de una transposición hyperespacial que de pasadita arrastró a la isla en plena luna terrestre. Ya dentro de la nave, Minmay se asusta y desea volver a casa, así que Hikaru, pa' congraciarse con ella, decide abordar su nave acrobática y llevarla, pero lamentablemente chocan con Macross y quedan atrapados en un lugar desconocido y sin poder pedir ayuda. En el tiempo en que están juntos, ambos jóvenes comienzan a enamorarse y justo cuando se iban a besar, son encontrados por accidente y así rescatados. De allí se sucederán una serie de situaciones que determinarán el rumbo de la serie y la relación de los personajes como que Ichijo se hace hombre, digo, piloto y Minmay se convierte en Miss Macross y posteriormente cantante y actriz. Así nace una de las series más importantes dentro del mundo de la animación hasta nuestros días, haciendo gala de una serie de personajes llenos de carisma como Max Jenius, el piloto más bacán de la Tierra, Misa (quien es parte del triángulo amoroso formado también por Hikaru y Minmay), Milia Fallyna, Lin Kyle entre otros. La historia está compuesta por 36 capítulos algunos muy intrascendentes pero otros muy interesantes e inolvidables como cuando Milia (una Meltlandi) y Max se conocen y compiten en un salón de video juegos (contra estos dos ni Tetsuya ni Basara hubiesen tenido nada que hacer), la muerte de Roy Fokker producto de unas heridas en combate, el casamiento de Milia con Max (por si no lo han notado, independientemente de los personajes principales esta pareja secundaria se roba gran parte de la serie) o la batalla final donde Quamzin (Kyron pa' los gringos) estrella su nave contra Macross cerrando así un espectacular capítulo final. Cabe destacar algo, los guerreros espaciales se dividían en dos razas: Las Meltlandi (guerreras) y los Zentradis (guerreros), esta aclaración es importante para que en su momento puedan entender la película de Macross y el porqué del odio eterno entre estas dos razas. Sin duda una verdadera telenovela animada de gran calidad para su época y que obviamente generará secuelas en los años venideros.



"Macross: Do you remember love?".



"Minmay", la super cantante.

"Misa Hayase".

MACROSS PLUS:

Sin duda, después de la famosa serie de los ochenta esta es la más espectacular historia creada dentro del universo Macross. Compuesta inicialmente por cuatro ovas, digo inicialmente porque después se lanzó una película acerca de la misma, la historia se traslada al planeta Edén ya en el año 2040. Ustedes se preguntarán ¿por qué hablaremos primero de Macross Plus?. La respuesta es sencilla. Dentro de la cronología Macross esta sería la continuación inmediata después de los acontecimientos de la primera serie, así que vamos con la historia. Treinta años después del armisticio entre Zentradis y Terrícolas, las colonias espaciales han llegado a otros sistemas estelares, por lo que ahora nos ubicamos en un planeta llamado Edén donde se están realizando pruebas para nuevos prototipos de Valkyries donde compiten

El memorable "Valkyrie".

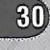

"Macross II" y su super protagonista "Ibiki".

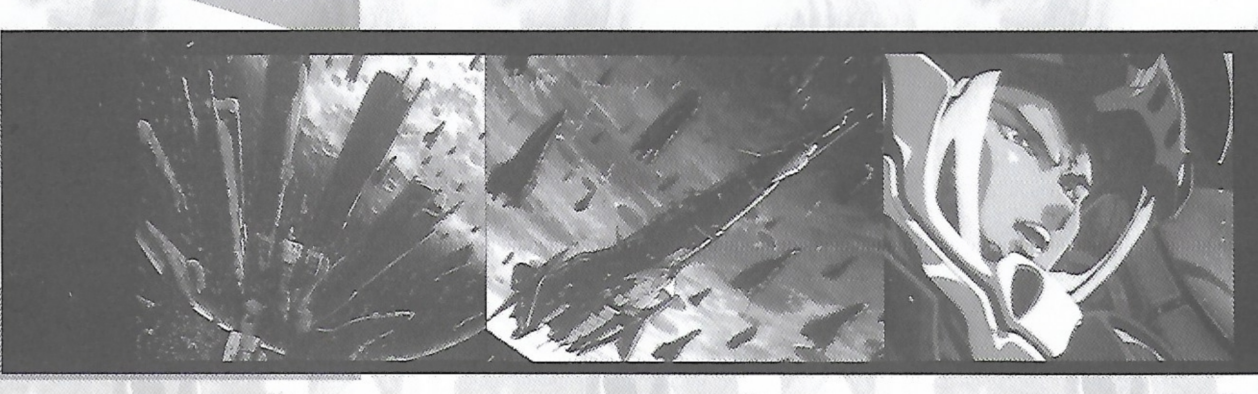
dos industrias aero espaciales en un proyecto llamado "Supernova". Obviamente el proyecto no consiste en cantar como pendeja de 15 años, sino en probar cuál de estos dos prototipos será el aprobado por la U.N. SPACY. Aquí hace su aparición un piloto llamado Isamu Alva Dyson, que debido a sus desacatos en el campo de batalla, es relegado como piloto de pruebas para la compañía Shinsei con el fin de hacer los test de la nave, en este caso el YF-19 diseñado por Yang Neuman, versus el modelo de la compañía General Galaxy, el YF-21 piloteado por Guld Goa Bowman. Grande es la sorpresa para Dyson, ya que Bowman es amigo (o lo era) de la infancia. Aquí y como en Macross se caracteriza, hay un nuevo triángulo amoroso que produjo la pelea entre los pilotos anteriormente mencionados, pues ambos buscaban el amor de Myung Fang Lone, una chica que soñaba con ser cantante (aquí la coincidencia es grande pues también ella es china como Minmay), pero que actualmente (23 primaveras... ufff) se ha convertido en productora y representante de una "artista" llamada Sharon Apple. Una cantante virtual generada por computadora y cuya voz se produce al conectar a Myung con un ordenador. Todo iba tranquilo hasta que los tres protagonistas se encuentran en una plaza mirador de Edén (se encontraron con Myung puesto que Sharon Apple daba un recital en la ciudad natal de ellos) con lo cual renacen viejas heridas y conflictos que además se manifiestan en las pruebas de hacen para sus respectivas compañías. Guld posee sangre Zentradi y por desgracia aún mantiene la costumbre de arreglar todo a base de combos, patás y escupos por lo que también sufre crisis nerviosas, tomando calmantes cada cierto tiempo. En estos ovas existen muchas tramas entrelazadas, si bien contamos el eje central de esta historia, es mucho más interesante redondearla por completo. Bowman culpa a Isamu de todas sus desgracias, intentando reconquistar a Myung. Hasta aquí todo parece "normal" pero un detalle importantísimo sale a la luz. Sharon Apple es una suerte de marioneta manejada por Myung, pero el cuerpo técnico de Sharon desea darle conciencia propia. Para esto, toman parte de las emociones de Myung y las insertan en la memoria artificial

"Silvie Geena" (Macros II).



de la CPU de Sharon Apple. El resultado es fatal, pues los sentimientos de la cantante virtual imitan a los de Myung, y así esta máquina intentará buscar a Isamu, pues se ha enamorado de él, y hará lo posible para que Guld se quede con la productora para así tener el camino libre y quedarse con Dyson. Myung y Sharon deben volver a la Tierra, pues están invitados a la celebración de los 30 años del armisticio y darán un concierto en la misma Macross (dato a parte, la Macross que aparece es la versión remozada de 1984) y paralelamente el proyecto Supernova es cancelado porque aprobaron un nuevo prototipo con inteligencia artificial llamado Ghost. Isamu, ya acabado y solo, decide huir a la Tierra con el YF-19 provocando alerta en la base aérea donde se encontraba. Guld sale a la siga de su rival. Al llegar al planeta Dyson se da cuenta que es perseguido lo que da pie a una de las batallas más bacanes vista en lo que a Macross se refiere. De pronto Sharon Apple interviene en la pelea apoderándose de la SDF levantándola del lugar donde se hallaba (realmente espectacular), además de enviar al prototipo Ghost para que intervenga en la pugna de los dos pilotos. Dyson y Bowman que siguen







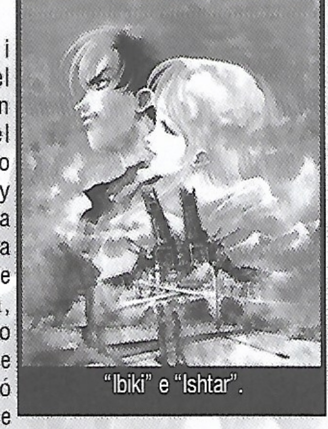
luchando y discutiendo por los intercomunicadores mientras se agarran con sus máquinas, son interceptados por el Ghost. Ahora los dos unen sus fuerzas para poder sobrevivir a tan perfecta máquina de combate. Dyson se da cuenta que no puede con esta aeronave y Gould se ofrece para hacerle frente (con las rencillas ya terminadas y solucionadas) para que Isamu pueda contraatacar a Sharon. Aquí viene la parte más emotiva del OVA. Gould por destruir el Ghost, se sacrifica y muere dejando el camino libre a Isamu para enfrentar de una vez por todas a Sharon, que lo tiene hipnotizado. De pronto, y por obra de Myung que se pone a cantar el tema Voices, Isamu recupera la conciencia para destruir la CPU de Sharon, volver todo a la normalidad, regresar con Myung y dar fin a una de las sagas más perfectas de la animación a nuestro parecer. Obviamente se nos pasan detallines, como conflictos personales psicológicos y pasionales que ustedes se darán cuenta al momento de observar los ovas y que están íntimamente relacionados con el desenlace de la obra. Lanzada en el año 1995 por Bandai visual y dirigida por Shoji Kawamori quien también participó en el diseño de las Valkyries más bacanes que hemos visto. La historia pertenece al Estudio Nuey, a Shoji Kawamori. Los diseños de personajes pertenecen a Masayuki y la espectacular música pertenece a Yokho Kanno (de la cual hablaremos en Soundtrox). Un dato anecdótico es que el señor Kawamori para poder inspirarse mejor en cómo funcionaban los campos de prueba, las naves, pilotos, etc., pidió un permiso especial y se fue a vivir por unos meses a la Base Aérea Edwards en Gringolandia. No es coincidencia que la base que aparece en los ovas lleva el mismo nombre. Sin duda una muestra de profesionalismo a toda prueba.



Emuladora "Marduk".

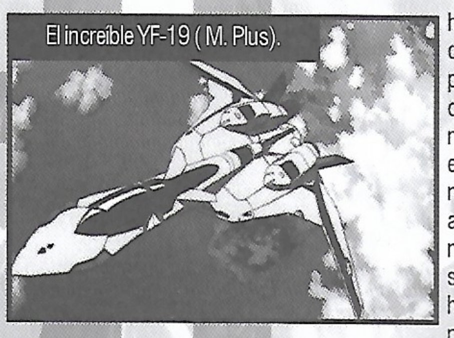
MACROSS SEVEN:

Pues bien, ésta es la última continuación hasta el momento de la saga original. Han pasado 5 años desde el final de Macross Plus, sin embargo ahora no nos encontramos en la Tierra ni en el planeta Edén, sino en la Séptima flota de colonización al Mando del personaje segundón más importante de la saga... el capitán Max Jenius, quién al parecer sí era machito y tuvo una extensa familia compuesta por siete hijas, (como por ejemplo DINA ESTERIL, WAJAJA) todas de la misma madre, Miria Fallyna quien resulta ser la alcaldesa de la colonia civil (Ciudad 7), además de estar separada de Max...sí, una de las parejas más queridas del mundo del anime se ha roto. En fin, ellos no son los protagonistas de esta nueva serie de TV sino que Basara Nekki y Mylene Flare Jenius. El primero es el vocalista del grupo "metalero" Fire Bomber (compuesto también por Veffidas Feaze, quien es una Meltlandi baterista, y el viejo y negrín tecladista, el Raúl di Blasio del animé, Ray Lovelock); la segunda es la última hija de Max y Miria, quien como Estefanía de Mónaco, salió artista e ingresó al grupo de Basara como bajista, corista e incluso solista (Circo Chamorro, ah?). Pues bien, ahora los que molestan a los terrestres son los Barautas, quienes por motivos secretos, y comandados por Iwano Gueperunitschi (la papa pronunciar y escribir este nombre) desean robar de los humanos la "Spiritia", que es algo así como la energía vital. Para defenderse de los malosos, la U.N. SPACY utiliza ahora las Valkyries VF-11 (recuerden que el proyecto Supernova se volvió una superbasura), todos ellos agrupados bajo el nombre de Emerald Force. Pero no crean que esta es la única defensa terrícola pues Miria está detrás de dos grupos de operaciones especiales como son el Sound Force (dentro de éste está el grupo Fire Bomber... sí, Basara y Mylene tienen Valkyries propias) y la Diamond Force, donde se destaca Gamurin Kizaki, piloto del VF-17 Phantom (una suerte de F-117 Stealth pero transformable). Como se trata de Macross, está la obligación de presentarse un triángulo amoroso, el cual está compuesto por Basara, Mylene y Gamurin. Bueno, la animación del opening prometía una serie espectacular, pero no resultó ser tal.

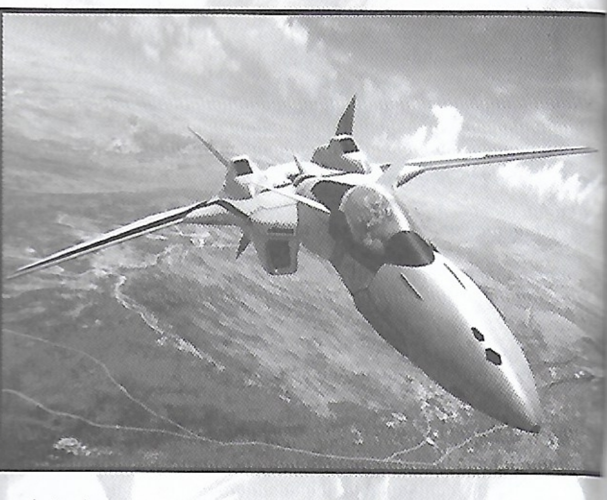


"Ibiki" e "Ishtar".




El increíble YF-19 (M. Plus).

Cabe señalar que en ésta, era más interesante el nexo con la primera serie (gracias a la familia Jenius) que por lo formidable de la obra. Algunos puntos importantes son que en ella aparece Exedore pero en su versión de Macross 84 (esta vez como consejero de Max) y otro punto importantísimo que se nos pasaba es la forma de luchar de Mylene y Cía., que es nada más ni nada menos que CON MÚSICA. Sí, los Barautas se desquiciaban con la música, así que la banda Fire Bomber utilizaba sus temas como armas letales (con lo bien que cantaban, de seguro podrían ser un arma mortal incluso para nosotros). En fin, la serie prometía bastante. Podríamos seguir con la historia pero son demasiados detalles para este espacio tan corto, aparte que es muy posible que en el 2002 llegue a nuestras pantallas, así que preferimos no quitarles la sorpresa a esta historia. Si aun así no están conformes, manden sus cartas y a futuro realizaremos un dossier únicamente dedicado a Macross 7 y su serie manga paralela, Macross 7 Trash. Como dato les decimos que Mikimoto y Kawamori vuelven a trabajar juntos, realizando sus labores de siempre, pero el segundo también se dedica a dirigir la serie, eso sí en algunos capítulos, además que varios BGM son tomados de Macross II.

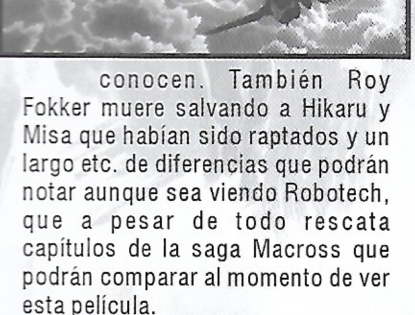



El competidor YF-21.

Bueno, ahora pasaremos a hablar de la cronología paralela de Macross, algo así como los "elseworld" de la saga, y para comenzar tenemos a una de las mejores películas de anime que nosotros hemos visto, o sea:

MACROSS: LOVE. DO YOU REMEMBER?

Luego de que la serie de TV dejara la escoba, en 1984 esta película dejó la embarrada, pues si de por sí el diseño de mechas y personajes eran la calidad, ahora pasamos a otro nivel, pues tenemos que la dupla Kawamori - Mikimoto (que repitieron sus roles en la película) se las mandaron, rediseñando tanto a la Macross como a las Valkyries (que se ven sumamente paperas) como a los personajes (aunque Hikaru sigue siendo un loser). En sí la historia es un resumen - remake de la serie además de cambiar algunas cosas que apuntaremos a continuación. Para comenzar, partimos con que la Macross ya está en el espacio. Hikaru ya es piloto y Minmay cantante, y ambos no se conocen. También Roy Fokker muere salvando a Hikaru y Misa que habían sido raptados y un largo etc. de diferencias que podrán notar aunque sea viendo Robotech, que a pesar de todo rescata capítulos de la saga Macross que podrán comparar al momento de ver esta película.



Es más divertido si ustedes


El regreso de "Macross".

"Millene" y "Basara" (Macross Seven).

mismos los ven. Y como si ello no fuera suficiente tenemos:

MACROSS FLASHBACK 2012:

En realidad mucho que contar de este OVA no hay, puesto que se trata solamente de aprox. 35-40 minutos de video clips con canciones de Minmay utilizando imágenes de Macross DYRL. Como plus tenemos nuevos diseños de Misa y Hikaru y aparte de eso...nada nuevo bajo el Sol.

MACROSS II Lover's Again:

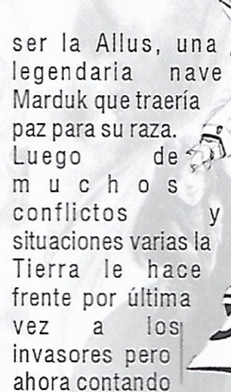
Sí, sabemos que el nombre es mamón pero igual hay que hablar de ella, pues es la continuación de Macross Movie y Macross FLASHBACK en este mundo "elseworld". Pues bien, en el proyecto Macross II encontramos que de la serie original se repite el plato diseñando personajes el gran Haruhiko Mikimoto, sin embargo su tag team S. Kawamori no lo hace (¿por vergüenza tal vez?) por lo que el diseño de mechas quedó en manos de K. Ohata, J. Okuda y J. Akutsa (que a todo esto le "encantaron" a Kurenai). Bueno, vamos con la historia. Han pasado ya 40 años desde la última mocha galáctica entre Zentradis y terrestres, donde ahora la raza alienígena está totalmente integrada a la nuestra. Sin embargo toda esta paz se ve interrumpida porque ahora es la raza de los Marduk a quienes se les paró el...intelecto y para variar tuvieron la ocurrencia de conquistar la Tierra, por lo que U.N. SPACY va al pleito. El problema es que tanto tiempo sin pelear ha vuelto a las fuerzas terrestres un grupo más ordinario que el lenguaje de Warlord, si incluso el antes papero ataque de Minmay ahora vale menos que el PSX del "mono Costa Kid" Tetsuya.





En medio de toda esta pelea comienzan a aparecer los protagonistas. Por el lado de la Tierra está la teniente Silvie Gene, una "rucia" piloto mal genio pero capa pa' pilotear Valkyries. Por otro lado está el protagonista de la historia, Hibiki Kanzaki, un periodista amarillista (colega de Basara) quien es enviado a cubrir la batalla en el espacio. Ya arriba, se topará con un crucero Marduk semi destruido y en su interior a una joven Alien, llamada Ishtar, que junto a otras se dedica a cantar para incentivar a sus tropas (así como se motiva Kurenai escuchando a los Bee Gees), recibiendo por esto el nombre de "emuladores". Bueno, Kanzaki toma a la joven y se la lleva a nuestro planeta para enseñarle nuestra cultura. De todo lo que ella observa, lo que más le atrajo fue la Macross, además que piensa que podría





El Valkyrie de Basara

ser la Allus, una legendaria nave Marduk que traería paz para su raza. Luego de muchos conflictos y situaciones varias la Tierra le hace frente por última vez a los invasores pero ahora contando con la ayuda de un grupo de ellos pues el general Feff (del flanco enemigo) se dió cuenta que el emperador Marduk, Ignes, no estaba ni ahí con su raza y sólo le importaba matar. Así que con esta ayuda, más el uso de la Macross (piloteada por Kanzaki, Gene e Ishtar) logran derrotar al dictador y crear la paz entre ambas razas. En sí esta es la recontra resumida historia de estos 6 ovas aparecidos en el '91 y que luego serían resumidos en una movie edition (al igual que sucedió con Macross Plus). En sí no es una mala obra pero se queda en eso. Ah, también hay una versión manga de la obra publicada en España por Planeta de Agostini. Hasta aquí llega nuestro trabajo por ahora, esperamos haber aclarado algunas dudas con respecto al orden cronológico de las series y sus contenidos, recuerden que para las dudas que les hayan quedado tienen dos opciones: 1.- ver las cintas mencionadas, o 2.- enviarnos sus consultas a nuestra revista. Cualquier opción que elijan será bien recibida por nosotros. Fue un placer estar nuevamente con ustedes. Nos vemos en otro especial.

ALVAROF

Desde las profundas profundidades del infernal infierno se baten a duelo los más demoniacos engendros del mismisimo Mr. Satankittynox para disputarse el trono al gato más despiadado y carnicero de las profundidades del averno.
El demoniaco Spawnemon con sus cadenas y su capa viviente luchará contra Devilchan, el gatodemonio, quien con garras y dientes devastará la raza humana logrando así la supremasía del más cucho.
AJ AJ AJ AJ AJ!!!

SPAWNEMON V/S DEVILCHAN

En este número inauguramos las batallas más encarnizadas de la historia del anime y el manga, si quieres ver luchar a Candy contra Heidi, o Marco contra Mazinger Z (??) sólo debes pedirlo. Envianos tus más desquisiadas sugerencias escritas (no dibujos) a traves de carta o e-mail a Kyodai Magazine, la más original sera plasmada en esta página, y que gane el mas mejol....

Millionaire Fighting 2001

Capcom v/s SNK 2

TETSUYA

Nuevo choque de colosos empresariales!!!!.

Qué tal amigos video-jugadores de todo el mundo (eso sonó cuático). Aquí estoy nuevamente para contarles sobre la última y tan esperada colisión de mundos por parte de las compañías Capcom y Snk, Capcom VS Snk 2. A primera vista este título ya nos depara horas de entretención, tanto debido a su espectacular capacidad gráfica como a los modos de juego que nos entrega. Esta vez la plantilla de personajes ha sido aumentada a 46, más unos cuantos ocultos y podemos disfrutar de nuevas caras en el torneo como Rock Howard de "Garou Dentetsu 4", Kyosuke de "Justice Gakuen", Haomaru (El Maestro!!) de "Samurai Spirits" más otros tan legendarios como Maki proveniente de Final Fight 2 o Eagle del más que casi olvidado primer Street Fighter, por sólo nombrar algunos. Toda esta plantilla de guerreros debera participar en el magno torneo organizado por la Fundación "Masters" y el consejo Garcia para hacer frente a los paperos y barzas Shin Gouki y God-Rugal (este último después de haberle "choreado" los poderes y el kanji "Ten" a Gouki). Gráficamente el juego se ve impecable con unos personajes bastante grandes tratados cuidadosamente en cuanto a colores y sombras, y unos escenarios ricos en detalles con una nitidez sin igual... ello hasta que pasamos a la gran mayoría del elenco de Capcom con los típicos recortes de otros juegos como SF Zero, SFIII, etc. y para qué hablar de Morrigan, un vil recorte de colores ultra planos (si hasta parece pixelada) que más hace recordar los cortes de animación de las conversiones para Playstation, que a una consola de última generación como Dreamcast, que con sus 16 megas de memoria RAM podría albergar a enormes personajes detallados y llenos de animación. Simplemente este punto se hace imperdonable ya que si se va a trabajar tan detalladamente en escenarios (que incluso incluyen elementos en 3D), por lo menos podrían completar decentemente el aspecto gráfico del plantel de personajes. Recuerden que después de todo este era un enfrentamiento de ensueño entre ambas compañías que haría historia. Pero bien, este error ya había sido cometido en el 1er C VS S y ahora que era la oportunidad para arreglarlo, se dejó igual. En cuanto al plantel mismo de personajes, si bien contamos con nuevas incorporaciones que son la calidad, todavía Capcom se da la molestia de colocar a luchadores tan muleros y con tan poca importancia como lo son Dhalsim o E. Honda por poner ejemplos. ¿¡Qué hacen ellos en el enfrentamiento del siglo?! (para qué hablar de sumarais y demases en la época actual, por favor)... hasta cuándo. En cuanto a la música debo decir que es bastante decentilla, mezclando el particular estilo de composición de SFIII junto con el algo bizarro estilo de BGM del SF Zero 3, ¿el resultado?: unas músicas que si bien no tienen el pegadizo estilo de la composiciones de SNK, al menos nos llenarán hasta que vuelvan a nuestros oídos las antiguas melodías de Capcom tan añoradas hoy en día. Y pasamos al punto decisivo del juego, la jugabilidad. Aquí es donde Capcom, pese al maldito reciclaje gráfico, es reconocida como una de las mejores. De partida tenemos 3 modos para desarrollar nuestros enfrentamientos: "Ratio" (mismo concepto que el 1er juego, aunque ahora nosotros decidimos qué personaje consumirá más Slots), 3 v/s 3 (sobran las palabras) y Single (al que pregunte por este modo, le pego). Ya en el terreno de lucha contamos con 6 estilos de juego que variarán nuestra manera de pelear, los denominados C-A-P y S-N-K. En los tres primeros estilos podremos contar con variantes como 3 barras de poder, Combo Custom, "Just Defence" (el bloqueo papero y exacto de SFIII), etc. Los tres últimos por su parte, nos brindan la posibilidad de jugar con los ya conocidos modos Advance, Extra y Rage (este último de Samurai Spirits). Además se encuentra un modo de edición de modalidad (o "Groove"), con el cual mediante puntos obtenidos al luchar, nosotros mismos podemos mezclar estilos y habilitar opciones como "Chain Combos", "Aerial Combos", etc. Bueno, esa es mi sincera opinión sobre este popular juego de Capcom, Uds. juéguenlo y háganse la suya, por mi parte me quedo con la versión Neo Geo Pocket del 1er juego desarrollado por SNK (al menos tiene algo de trama y los personajes están más equilibrados, palo para Capcom).

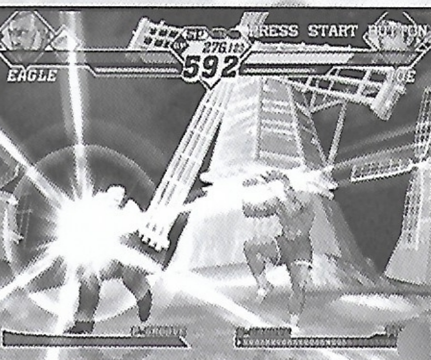


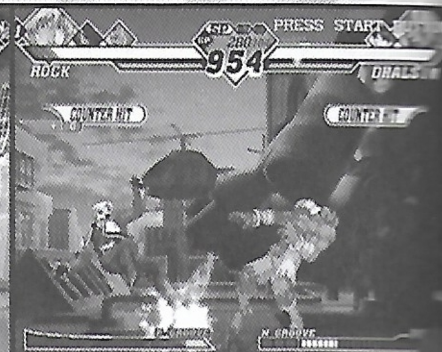
Oooooyukeennn!!!!!!



"Haomaru" v/s "Ken".







Emuladores

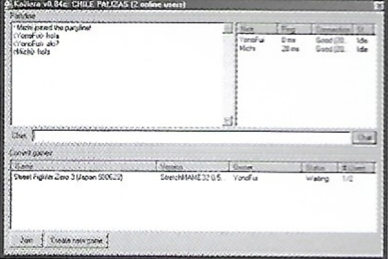
KAILERA

BASARA

Uniendo al mundo vía Internet.

Más de alguno de ustedes se debe haber fijado que algunos emuladores, los más importantes, ahora vienen con una opción llamada "Netplay" (juego en red). Aunque parezca más que fácil de entender, seguramente se preguntaron, ¿Qué es, y cómo funciona esto?. Bueno la respuesta es muy simple. Kaillera te conecta a un servidor que en su interior posee múltiples "chat rooms" muy al estilo IRC. Adentro de estos "salones de conversación", que por lo general están separados por países o universidades, encuentras a otros video jugadores con los cuales puedes jugar a través de la red. ¿Qué puedes jugar?... Casi todo. Todos los juegos de Mame que tengan la opción multiplayer, es decir dos o más jugadores; todos los juegos de Capcom; todos los de CPS1 y gran parte de los de CPS2; y todos los juegos de Neo Geo que funcionen con el Mame (KoF's, Metal Slug's, y un largo etc...). Los puntos a favor de este sistema, es que puedes probar tus habilidades en juegos de pelea con contrincantes de otros países, como gringows o japoneses, o puedes jugar en modo cooperativo con gente de Borneo o La Guayana Francesa. Los puntos en contra son que si tú no posees una conexión rápida, (alguna de las bandas anchas de Internet que te ofrecen múltiples compañías en la actualidad) te va a ser más que complicado ganarle a un rival en un juego de pelea si tu personaje pega un golpe luego de dos segundos de que apretaste el botón.

Listado de canales.



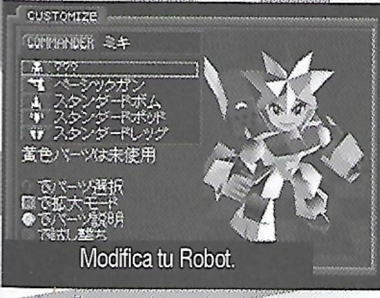
Nintendo 64

37

Custom Robo

BASARA

Otro gran juego perdido.

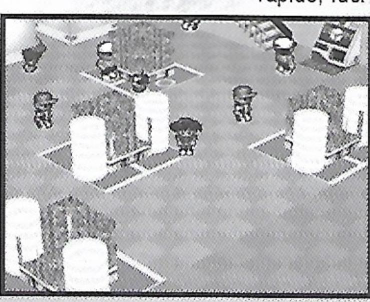


Modifica tu Robot.

Qué futuro más impresionante podría haber tenido el Nintendo 64, si creaciones como esta hubiesen llegado al continente americano. La propia compañía Nintendo sepultó su consola al no querer traer unos juegazos como este. Recordemos que el Pokémon para Game Boy se demoró más de un año en llegar a América, lo mismo pasó con su versión de 64 y lo mismo sucede con Custom Robo ya sea el primero o éste, el segundo, con la diferencia que ya no llegó porque el Game Cube (Nintendo) ya está a la venta.

Me cuesta un poco definir dentro de qué categoría poner a este juego, porque no es un RPG en sí, pero posee muchos rasgos de este tipo de juegos y tampoco es netamente acción aventura, por lo tanto lo voy a definir como una curiosa mezcla entre ambas categorias. La gracia del juego es volverte el mejor entrenador de robots del mundo ¿?, bueno no es tanto como eso. Tu eres un niño cualquiera con mucho tiempo libre que pretende poseer el mejor robot del mundo para así ganar todos los campeonatos. Para esto debe vencer a los rivales que van apareciendo en su camino y así ganar nuevo armamento, botas, cuerpo y arma especial para su robot. El modo de pelea es simple posees un botón de salto, dos botones de disparo y un botón con el que haces una embestida. Por supuesto mientras más rápido, fuerte y más tiempo pueda mantenerse en el aire tu robot, más posibilidades de ganar tendrás. Gráficamente hablando, el juego es de lo mejor que he visto para esta consola, pero en lo que a sonido se refiere, deja mucho que desear. El único gran problema de este juego, es que es sumamente adictivo, porque siempre vas a querer sacar nuevos equipamientos, pero creo que es un problema superable ¿no?. Ahí nos leemos.


En plena batalla.



GameBoy Advance

Castlevania

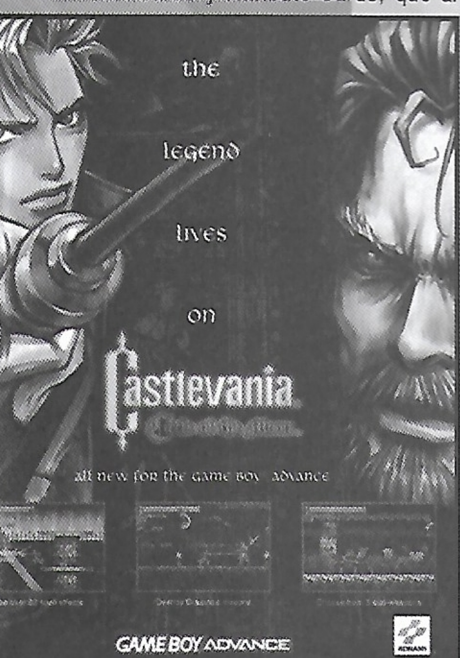
ROCKMAN

“Circle of the Moon”: El retorno triunfal del 2D.

Desde hace ya un buen tiempo que no se sabía nada bueno ni nuevo de este ancestral clásico de los videojuegos de plataforma, pero después de pasar por los patéticos intentos de llevar a la legendaria dinastía de cazavampiros al mundo 3D, al fin Konami vuelve por la senda correcta y lanza al que considero “El mejor de todos los Castlevania's”. Lo más seguro es que algunos lectores cuando lean esto digan “pero el Castlevania 3 es el mejor”. Bueno, ellos de seguro no han jugado esta última secuela. La historia ya conocida se remonta esta vez al 1830, donde Drácula vuelve a este terrenal mundo de manos de Camilla, una sirviente del mítico chupasangre. La presencia de este ritual no pasa desapercibida para Morris Baldwin, un cazavampiros que parte presto al castillo con sus dos discípulos: su hijo Hugh Baldwin y Nathan Graves, el prota que deberás pasear por todos los rincones de la turbia construcción. Al llegar los buenos al castillo, Drácula toma prisionero al maestro Morris y manda a los otros dos a comprar el pan. Aquí empieza el recorrido del castillo, donde cientos de criaturas extravagantes habitan. Hablo de zombies, grifos, medusas, Enrique Iglesias, espectros, los clásicos como momias, frankensteins, vampiros, etc., etc. Lo entretenido de este juego es lo siguiente: a medida que destruyes a las huestes del vampiro mayor, encontrarás cartas: Action Cards y Attribute Cards, que al combinarse confieren poderes super galácticos, ultra magnéticos y astro colosales. Por ejemplo si combinas la carta Mercury con la carta Salamander, Nathan atacará con un látigo de fuego a cambio de un poco de MP (Magic Power), barra que gradualmente se rellena. Asimismo si combinas Mercury con otros atributos tendrás látigos de hielo, veneno, piedra, etc. Si combinas otras Action Cards puedes obtener efectos distintos, como armaduras resistentes a elementos, conjuraciones de criaturas (Summons), espadas elementales, mejores ataques, la cura del cáncer, el fin de N'Sync, juventud eterna, etc. Considerando que son 10 Action Cards y 10 Attribute Cards, tenemos la interesante suma de ¡¡¡100 combinaciones distintas!!!. Aunque debo advertir que sacar estas cartas puede tornarse un dolor de cabeza, ya que para que aparezca una de éstas, depende de la suerte (Luck) del personaje, que aumenta a medida que sube junto a otros atributos de nivel, al estilo RPG. Si tienes baja suerte te podría llevar toda una tarde tratar de conseguir una carta como Mars, y créanme ... eso pasa!!. Pasando a lo que son los gráficos, no piensen que por ser una consola portátil son imágenes de 1x1 pixel. Se sorprenderán de lo buena consola que es el Gameboy Advance. Un factor interesante es la dificultad de este Castlevania, no es para nada fácil como otros; es más, se torna más y más difícil a medida que progresas; en muchos puntos del castillo que superaste aparecen nuevas y poderosas bestias dispuestas a patearte el trasero cual luchador de WWF. También es interesante que el castillo sea gigantesco, con muchas zonas escondidas y muchos bichos, que como todo en Springfield, estallan en llamas al destruirse. Otro factor a considerar es que una vez que termina el juego, te entregan una Password para partir de nuevo como “Magician”, es decir, con todas las cartas pero con bajo poder de ataque; existen otros modos de juego como son “Fighter”, “Shooter” y “Thief”, que varían tanto en detalles como no tener cartas, tener nuevas sub-armas o tener alto porcentaje de suerte.

Es una prioridad conseguir y jugar este bestial e increíble juego si te consideras seguidor de esta saga y todo un cazavampiros, pero si no eres nada de ese estilo, juega y disfruta igualmente de esta última entrega de Konami, no te defraudarás.

Las infaltables “Momias” y los ataques del “ Látigo de Rosas”.




Increíble repertorio de personajes.

CLAMP

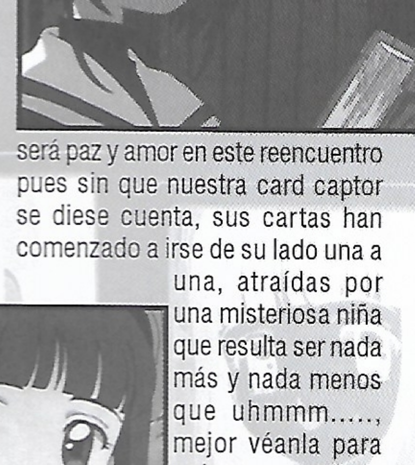
C.C. SAKURA

RYUTARO

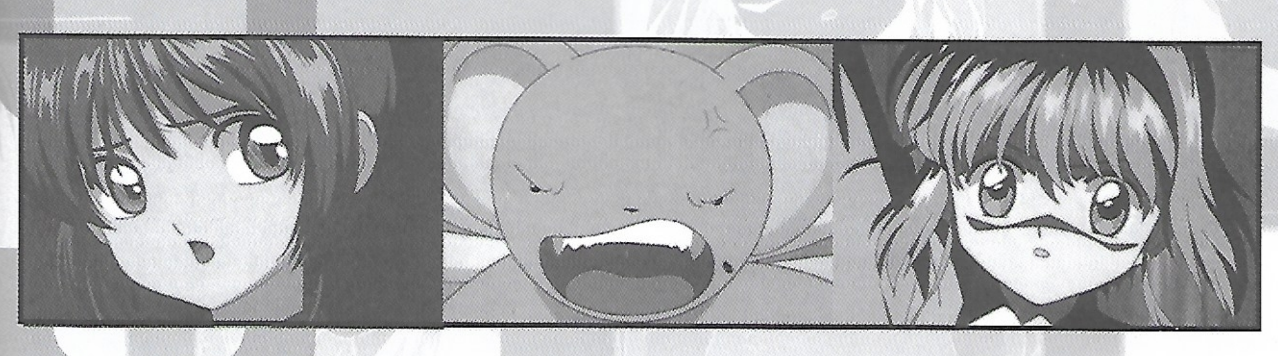
The Movie 2: "The Sealed Card".

En este número 9 les presento la segunda película de la popular serie Card Captors Sakura (que según mi punto de vista es la mejor serie de las Clamp). Como recordarán, Lina y Jo en su especial de Sakura del Nº7 dieron un adelanto sobre esta movie, así que ahora les explicaré de qué trata. Ya ha pasado un tiempo desde que Sakura convirtió todas las cartas Clow en cartas Sakura y que Shaoran volviese a Hong Kong. Pues bien, resulta que actualmente todo está en calma; incluso Tomoyo le pide a Sakura utilizar las cartas para que pueda entrar en acción de nuevo y así poder grabarla en video. Por su parte nuestra protagonista aún piensa en Lec, esperando algún día volver a verlo. Y esa oportunidad se da pronto, pues mientras se prepara el festival Nadesico en la ciudad de Tomoeda (ninguna alusión a la serie donde sale la molesta Rury), Tomoyo usará esta festividad para invitar al joven amor de Sakura y a Meiling, pues ellos están justo de vacaciones. Pero no crean que todo





será paz y amor en este reencuentro pues sin que nuestra card captor se diese cuenta, sus cartas han comenzado a irse de su lado una a una, atraídas por una misteriosa niña que resulta ser nada más y nada menos que uhmmm....., mejor véanla para saber. Esta situación no sólo pondrá en peligro a la ciudad (pues este enemigo resulta ser más fuerte que el Booker T y triple H juntos) sino que también el amor que hay entre Shaoran y Sakura. Este es el argumento de esta película, donde el guión me parece muy bueno como cierre final de la obra, además de poseer mucho suspenso, humor y acción (igual que en la serie) unido al hecho que verán a todos los personajes que han aparecido, como son Kero (rulz), Yukito (simpático pero ñoño), la profesora Mizuki (rica) y un largo etc. Ahora vamos con el punto clave de Ryutaro: en cuanto a la animación tenemos que está más que bien, con un gran diseño de personajes y fluidez en los movimientos, pero no llegando al nivel de otra obra de Clamp como es X, sin embargo está muy por sobre el promedio. La música sigue siendo tan buena como la del animé, acoplándose perfectamente a cada situación, eso sí con muchos más temas melancólicos (nota aparte para el buen ending). Ok, espero haberlos dejado con gusto a poco pues así se entusiasman aun más para tratar de conseguir esta muy buena película que he tenido el agrado de ver últimamente, así que adiosss y nos vemos en el número 10.



Kido Senshi

GUNDAM

TETSUYA

Tercera entrega de la mítica saga galáctica...

Ufff!! cómo pasan los meses y yo aquí friendo mis neuronas New-Type para continuar comentándoles el épico mundo de estos "robocks" gigantes llamados Gundam. Paso inmediatamente a finalizar los hechos ocurridos en el UC 0087 como habíamos quedado en el anterior número. Amuro Ray Nu-Gundam, Ikemasu!!

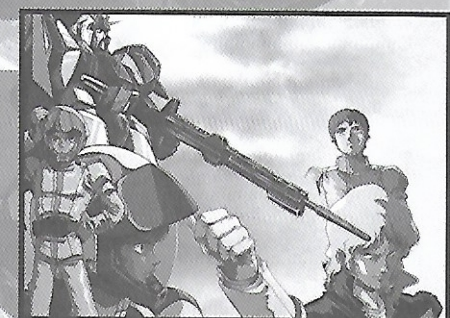
Kido Senshi Z-Gundam (continuación).

Tras el ataque realizado en contra de Kalaba por parte de la humano potenciada (o bien llamado New-Type artificial) Rozamia Badam junto al escuadrón de Braun, Hayato da la bienvenida a Amuro al crucero Audomura, a la vez que reconoce haber enviado a su esposa Frau para sacarlo de su confinamiento. Ahora es el momento para la charla entre los 2 avezados pilotos de las Guerra de un Año, en la cual Amuro exige saber el porqué del regreso de Char a la Tierra, a lo que este argumenta que es debido a que el alma de Lalah aún flota en la atmosfera (qué estupidez). De todas maneras Kalaba cuenta con la ayuda de su cooperadora Beltochika Irma (que tendrá un pinchazo Galáctico y posesivo con Amuro) y su siguiente tarea consiste en enviar a Char y Camille de vuelta al espacio cosa que consiguen a medias ya que Camille se queda junto a Amuro para acabar con Braun de una vez. Tras esto el Audomura parte hacia Asia, específicamente hacia Hong Kong en donde son atacados por un potente MS llamado MRX-009 "Psyco-Gundam" al que Camille ahuyenta con sólo manifestar sus poderes New-Type, pero lo que no sabe es que el piloto del Psyco Gundam resulta ser una bella chica llamada Four Murasame (también una New-Type artificial). Four proviene de los laboratorios Murasame ubicados en Japón y trabaja para los Titanes en aras de recuperar su memoria. Además su colosal MS cuenta con un sistema de manejo New-Type que unido a la inestabilidad mental de la propia Four (si, eso de ser New-Type artificial conlleva ciertos problemas) le hacen un ente peligroso. Sin embargo terminará por ayudar a Camille a reunirse con la tripulación de Argamah permitiéndole hacerse con un propulsor que formaba parte de un crucero en manos de los Titanes, con el cual Camille abandona la atmósfera junto al Gundam MK-II, aunque Four muere supuestamente en el hecho. De vuelta al espacio, Camille combate nuevamente contra Jerid Messa y su nueva compañera de armas Maua Pharao (que terminará por convertirse en la minoca de Jerid), además de obtener el poderoso Mobile Suit MSZ-006 "Z-Gundam" que cuenta con un sistema de manejo Psycommu compacto llamado Bio-Sensor (el cual aun se encuentra en fases experimentales de prueba), un poderoso cañón de mega-partículas llamado "HyperMega-Launcher" y la facultad de cambiar a un modo alterno "MA" (Mobile Armor) con capacidad de entrada atmosférica llamado Waverider; (además son estrenados los MS Methuss, y G-defender, este último fusionado al MK-II forma el Super Gundam, todos ellos hechos de la ex aleación Titanio-Luna ahora llamada Gundarium luego que el RX-78 mostrase su eficacia y dureza). Ya es un 10 de agosto y el objetivo de los Titanes al mando del joven jupiteriano Paptimus Scirocco bajo el mandato mismo de Jamitov Heimann es la operación Apollo la que consiste en tomarse la base Von Brown, cosa que consiguen, además de realizar tratos con lo que queda de Zeon en el Side- 3, pactando así la entrega de la fortaleza A-Bao-a-qu la que es desplazada hacia el Side-7 rebautizándose como "El Portal de Sedan" (ello sin contar el intento de destruir a la resistencia ubicada en Granada por medio del lanzamiento de una colonia y la remodelación de la colonia Gryps en un gigantesco láser como ya se hiciese en correspondientes operaciones en los años 0079 y 0083). Mientras en la Tierra, Quattro y el cabecilla máxima de AEUG Brexx Forra pretenden asistir a una reunión de carácter federal para así evitar que la Federación les dé total poder a la elite de los Titanes, pero estos se adelantan y eliminan a Forra que en sus últimas palabras insta a Quattro a tomar bajo su cargo el comando de AEUG y hacer pública su identidad como Casval Daikun hijo del héroe espacial (ojo, no héroe galáctico) Zeon Daikun. Un tercer bando hace acto de aparición en este escenario de enfrentamientos, se trata de las restantes tropas de Zeon refugiadas en Axis cuya regente es la hija del fallecido Dozul Zabi, la pequeña Mineva Lao Zabi de 7 años, que en realidad es usada como un símbolo por la verdadera líder de estos renegados Haman Karn. Entonces un selecto grupo compuesto por Quattro, Camille y Emma entre otros se dirigen hacia Axis para así negociar una posible alianza, pero esta posibilidad se va por el caño cuando Quattro se percata de cómo Haman (su "ex") ha utilizado a la pequeña Mineva para propósitos bélicos. Además Camille y los otros se enteran de que Char fue enviado como un espía de Axis a la Tierra y de hecho la potente aleación Gundarium Gamma (aleación más liviana y dura) de la cual está forjado el Z-Gundam les fue suministrada a AEUG por Haman y su ejército debido al contacto con Quattro. Es un 1 de noviembre y en la Tierra se lleva a cabo un nuevo ataque de Kalaba a la base de los Titanes ubicada en el Kilimanjaro, ello con la ayuda de unos aparecidos Char y


El elenco femenino de "Gundam ZZ."

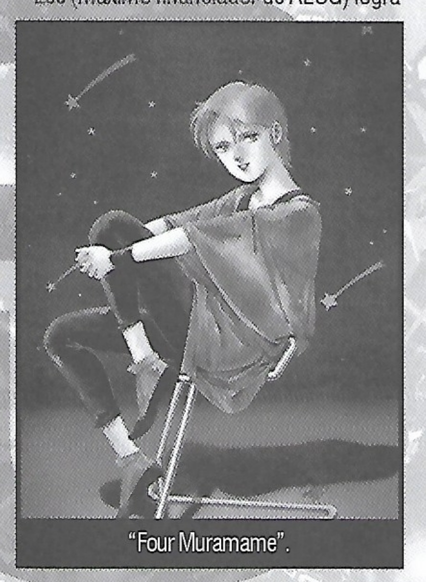
"Amuro".


"Char".



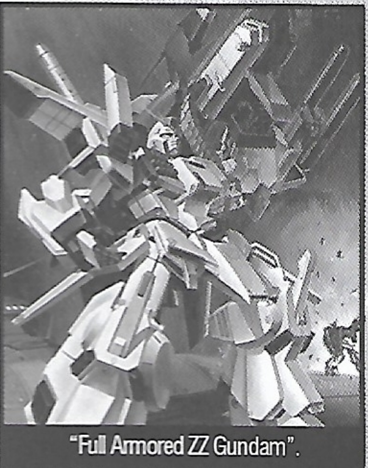


Camille. Éste se infiltra en la base, encontrando allí a Four pero en el preciso momento del escape, los Titanes atacan y esta vez Jerid viene dispuesto a vengarse por la muerte de Maua a manos de Camille. Una fiera batalla se inicia la que sólo se salda con la muerte de Four al proteger a Camille de un certero ataque de Jerid (me acuerdo del desenlace del asunto "Amuro-Char-Lalah de la primera serie). A pesar de las bajas, la base de los Titanes es destruida, aunque para la alegría o inconformidad de Camille, la inestable New-Type artificial Rozamia Badam aparece clamando ser su hermana perdida (esto como una jugada de espionaje por parte de los Titanes que reprograman a destajo el ya maltratado cerebro de Rozamia). El próximo punto a realizar por Kalaba se centra en quitar a los Titanes el poder que injustamente la Federación les ha brindado haciendo públicos los crímenes realizados por esta corrupta elite. Y qué mejor para ello que la capital mundial, Dakar, ubicada en África, lugar donde se prepara un discurso del Senado a gran escala. Mientras Camille, Amuro y el resto de Kalaba contienen a la Armada de los Titanes, Beltochika y Quattro se toman el Senado para que este último realice una oratoria mundialmente transmitida en la cual revela la verdadera naturaleza de los Titanes y el fruto de muerte de sus actos como el incidente de la 30a colonia. Además Quattro deja en claro los malvados objetivos de AEUG y revela su identidad como Casval Rem Daikun, el Cometa Rojo de la Guerra de un Año también conocido como Char Aznable, hijo del mártir Zeon Zum Daikun. Tras este evento Jamitov y sus Titanes pierden todo apoyo de la Federación y comienzan a perseguir a los financiadores de AEUG para así destruir su escondite con el láser colonial de Gryps-2. Sabiendo del peligro que los desbocados Titanes representan, Wong-Lee (máximo financiador de AEUG) logra



"Four Muramame".

llevar a cabo tratos con Haman Karn para destruir el temido láser a cambio del restablecimiento de los refugiados de Axis en el Side-3. Sin embargo Haman toma ventaja de esto y se adueña del láser además de estrellar a Axis contra el portal de Sedan desorganizando a los Titanes lo que produce una sucesiva negociación de Jamitov con los refugiados de Axis. Pero estas negociaciones fallan y así Paptimus Scirocco aprovecha para eliminar a Jamitov culpando a AEUG de esta acción, a la vez que empieza a escalar en el liderazgo de los Titanes. Mientras esto ocurre, AEUG ha planeado una nueva operación de importancia semejante a la operación "Star-1" de la Guerra de un Año, llamada "Maelstrom" la que consiste principalmente en hacerse con el láser de Gryps-2 y erradicar a los renegados de Zeon, cosa que consigue la tripulación de Argamah (aunque Rozamia se da por perdida en la lucha) evitando además que Axis se estrelle con la base Von Brown. Al mismo tiempo Scirocco logra finalmente



"Full Armored ZZ Gundam".

ponerse a la cabeza de los restantes Titanes eliminando para ello a Bosque Ohm y toda su flota, para luego lanzarse a la conquista de Gryps-2, cosa que Haman también ha planeado. De esta manera ambas facciones enemigas, Axis y Titanes, se agrupan en torno al láser colonial que es custodiado por la pequeña flota de AEUG. Esta última sin embargo tiene listos los preparativos para eliminar a toda la flota de los Titanes mediante el uso del láser, operación que recae en las manos del coronel Bright Noah. Mientras, el capitán Henken al mando de otro crucero y las tropas de AEUG comandadas por Quattro Vagina hacen frente a conocidas caras ahora Titanes como Reccoa Londo (que tras la humillación sufrida en Jabrow se cambia al lado de Scirocco) y una reaparecida Rozamia Badam al mando de colosal "MRX-010 Psyco Gundam Mk-II". Este intenso enfrentamiento comienza entonces a producir las primeras bajas; Henken, Katsu, Rozamia, Reccoa e incluso Emma, la cual en su lecho de muerte entrega su vida a Camille para así utilizarla en el Z-Gundam,(el sistema de "Psycommu" utilizado por éste podía absorber almas para hacerse más poderoso). También aquí seremos testigos del enfrentamiento final entre

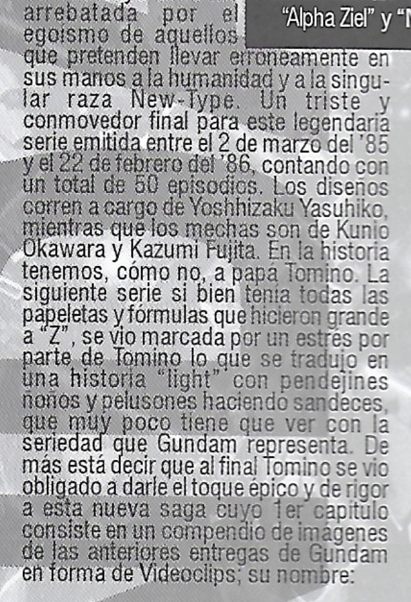


Camille y Jerid en un alejado sitio de la batalla el cual termina con la muerte del sufrido Titán. Scirocco al tanto de la maniobra de AEUG, entra al láser colonial para así desbaratarlo pero allí ya se encuentran Camille y Char además de una ambiciosa Haman, con lo cual se inicia una batalla 2 contra 2 en las afueras mismas del láser, tiempo que Bright Noah y la tripulación de Argamah aprovechan para disparar el láser y así borrar a toda la flota de los Titanes. Scirocco se encuentra para entonces armado del potente MS PMX-003 "The O". Haman cuenta con el moderno AMX-004 Qubeley, MS que posee un nuevo sistema de arma semejante al Incom (arma Psycommu de largo alcance vía cable) llamado Funnel, que libre de cables u otras conexiones puede ser controlado por el piloto mediante ondas New-Type, para así liberar letales rayos de energía desde distintas posiciones. Char y Haman luchan cerca de una maltrecha nave y cuando el Hyaku Shiki ya no es rival para la superioridad del Qubeley, Haman ofrece al Cometa Rojo la posibilidad de volver al bando de Axis, cosa que éste rechaza haciendo estallar la nave para ahuyentarla, muriendo aparentemente en el acto. Camille por su parte ve difícil la batalla contra el hábil Scirocco, ello cuando mediante su poder New-Type comienza a explotar las capacidades indefinidas del Bio-Sensor instalado en el Z-Gundam convocando a las almas de Four, Rozamia, Katsu y Emma las que le brindan una imbatible aura de combate (mandando al soberano carajo la teoría impuesta por Emma antes de morir, ya que son las poderosas facultades mentales de Camille las que hacen posible que milagros como este ocurran). Horrorizado y hastiado de la guerra Camille efectúa un último ataque kamikaze transformando su Z-Gundam en Waverider con el cual atraviesa al inmovilizado "The O". Scirocco con su último aliento utiliza sus poderosas ondas New-Type amplificadas por su Bio-Sensor para prácticamente freír el cerebro de nuestro joven héroe, quien tras una potente explosión se encuentra casi



en estado vegetativo y al borde de la locura. Así es encontrado por su amiga Faa que lo transporta a Argamah como el único piloto sobreviviente. Es un 22 de febrero del UC 0088, la guerra ha acabado y mientras una maltrecha Argamah se retira hacia el Side-1 en busca de ayuda, Haman vuelve a Axis para reorganizar a sus refugiados. Char por su parte ha logrado sobrevivir a la lucha y encallado junto a los restos de su Hyaku Shiki percibe el triste final de Camille cuya alma fue arrebatada por el egoísmo de aquellos que pretenden llevar erróneamente en sus manos a la humanidad y a la singular raza New-Type. Un triste y conmovedor final para este legendaria serie emitida entre el 2 de marzo del '85 y el 22 de febrero del '86, contando con un total de 50 episodios. Los diseños corren a cargo de Yoshhizaku Yasuhiko, mientras que los mechas son de Kunio Okawara y Kazumi Fujita. En la historia tenemos, cómo no, a papá Tomino. La siguiente serie si bien tenía todas las papeletas y fórmulas que hicieron grande a "Z", se vio marcada por un estrés por parte de Tomino lo que se tradujo en una historia "light" con pendejines ñoños y pelusones haciendo sandeces, que muy poco tiene que ver con la seriedad que Gundam representa. De más está decir que al final Tomino se vio obligado a darle el toque épico y de rigor a esta nueva saga cuyo 1er capítulo consiste en un compendio de imágenes de las anteriores entregas de Gundam en forma de Videoclips; su nombre:


"Alpha Ziel" y "Nu Gundam".



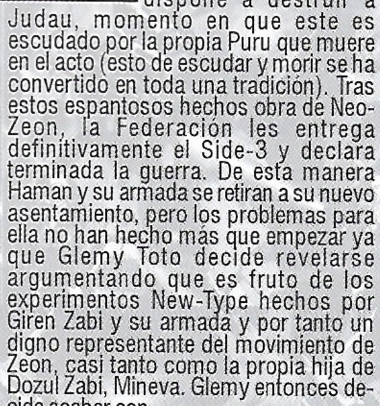


Kido Senshi Gundam ZZ

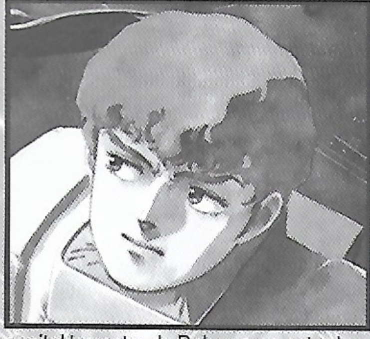
Es un 3 de marzo del UC 0088 cuando la Argamah llega a la 1era colonia de Side-1, ShanGri-lah y es aquí donde encontramos a nuestro nuevo protagonista, el joven Judau Ashta de 14 años junto a su banda de perdedores, Beacha Oleag, Mondo Agake, Ino Abbav y la chica del grupo Elle Vianno. Estos encuentran al reaparecido ex Titán Yazan Gable que prontamente les convence de destruir al poderoso Z-Gundam a bordo del crucero Argamah. Sin embargo es aquí cuando las conciencias de Judau y un vegetativo Camille se cruzan por 1era vez. Mientras estos incidentes ocurren, Haman Karn al mando de los refugiados de Axis (ahora renombrados como "Neo-Zeon") ha comenzado a enviar cruceros a cada colonia para así ganar apoyo para su causa. Uno de estos cruceros denominado Endora al mando del joven y "sufrido" Mashmar Serro está encargado de la "sucia y vieja" (no es chiste) colonia de ShanGri-lah. Cuando se entera que Argamah y su tripulación están ahí comienzan los ataques y difamaciones en contra de Bright y los suyos. Pero Judau tiene un objetivo con el Z-Gundam: pretende robarlo para así darle a su pequeña hermana Lina una vida y educación decente, objetivo que nunca se cumple, ya que enfrenta constantemente a Mashmar y los suyos a bordo del Z-Gundam para luego devolverlo a Argamah, situación que no termina hasta que se unen a la tripulación que ahora se dirige rumbo al espacio apoyados por la chica piloto Roux Luka, bastante buena por lo demás (estos capítulos sí que son una lata, todos iguales, si hasta el otrora despiadado Yazan Gable aquí es un loser y para qué hablar de su muerte, más loser todavía).


"Quattro" y su "Ride Dias".

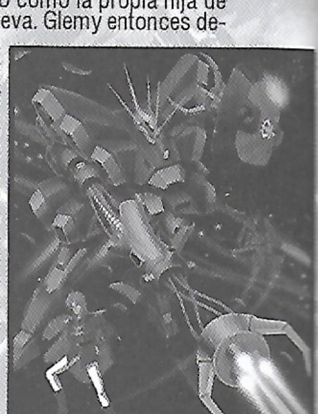
Una vez Argamah se reúne con el crucero "Lavie en Rose" les es entregada la última creación de Anaheim electronics: el ZZ-Gundam, un colosal MS equipado con el sorpresivo sistema de comunicación mental Bio-Sensor y la capacidad de cambiar a un modo "MA" de nombre G-Fortress. Ello sin contar con su principal arma, el poderoso Hi Mega Canon, una réplica a gran escala del Hi Mega Launcher perteneciente al "Z", capaz de borrar todo en una gran área, ello gracias a las potentes mega partículas de las que se compone el rayo y que en contraposición consumen todas las energías del ZZ-Gundam. Contando con este poderoso MS Judau no ve problemas para repeler los continuos ataques de Mashmar mejorando cada vez más sus habilidades de pilotaje dejando a la luz la teoría de Bright sobre su posible naturaleza New-Type, cosa que resulta ser cierta.

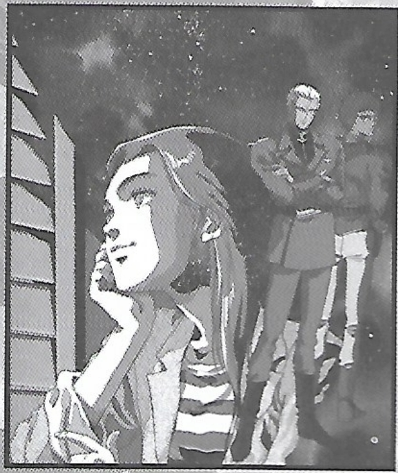

"Four Exposed".

Entre los acontecimientos más importantes que a continuación ocurren se encuentran el rapto de Lina por parte de Zeon y Glemy Toto, mano derecha de Haman, lo que gatilla un posterior intento de rescate por parte de Judau infiltrándose en Axis mismo en donde no sólo tiene un encuentro con Haman (que ahora se ve rica con sus atuendos de reina), si no que termina batallando con una niña New-Type llamada Elpe Puru a los mandos del Qubeley MK-II, que tras la lucha clama ser su hermana uniéndose así a AEUG. Haman continua sus movimientos y ahora que el apoyo de las colonias es aceptable se toma la



capital terrestre de Dakar, pero esto dura poco tiempo ya que Argamah y su "Gundam Team" (ZZ, Z, Gundam MK-II, Hyaku-Shiki y MegaRider a cargo de Judau y ñoño-cia) apoyados por Kalaba entran en batalla contra las fuerzas de Haman ahuyentándolas, pero Lina reaparece en el lugar sólo para aparentemente ser muerta durante el conflicto. Pese a la maniobra realizada por AEUG y Kalaba, la Federación ha decidido pactar las paces con Neo-Zeon y para ello pretenden firmar la completa entrega del Side-3, pero Haman apresurando las negociaciones estrella una colonia sobre Dublin acrecentando así el conflicto, con lo que AEUG y Kalaba parten nuevamente a la guerra. Glemy por su parte envía a una segunda Puru (Puru2) ya que Puru es en sí un experimento genético de clones, fruto de los desaparecidos laboratorios Flanagan. Puru2 resulta ser completamente diferente a su predecesora. Malvada y armada del colosal Psyco Gundam MK-II se dispone a destruir a Judau, momento en que este es escudado por la propia Puru que muere en el acto (esto de escudar y morir se ha convertido en toda una tradición). Tras estos espantosos hechos obra de Neo-Zeon, la Federación les entrega definitivamente el Side-3 y declara terminada la guerra. De esta manera Haman y su armada se retiran a su nuevo asentamiento, pero los problemas para ella no han hecho más que empezar ya que Glemy Toto decide revelarse argumentando que es fruto de los experimentos New-Type hechos por Giren Zabi y su armada y por tanto un digno representante del movimiento de Zeon, casi tanto como la propia hija de Dozul Zabi, Mineva. Glemy entonces decide acabar con Haman dividiendo así a Neo-Zeon en 2 facciones, pero lo que él no sabe es que un nuevo crucero bautizado como Neil-Argamah se dirige al futuro campo de batalla al mando



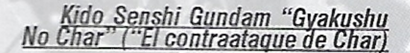


sólo de Judau y sus amigos en los cuales Bright (ahora en Von Brown) ha puesto su confianza ya que están decididos a terminar con la amenaza que Neo-Zeon representa. La batalla entre Haman y Glemy comienza y este último toma posesión de Axis lanzando una de sus secciones contra el cuartel de Haman, ahora establecido en la colonia central del Side-3, pero cuando está a punto de lanzar a Axis mismo, Judau y sus amigos (ayudados por la conciencia de Camille) eliminan a Glemy y a una maltrecha y arrepentida Puru2 dejando fuera del conflicto a esta facción. Tras esto llega el enfrentamiento final entre Judau y Haman que se lleva a cabo dentro de la sección de Axis llamada Mowsa. Una intensa batalla con reflejos New-Type de por medio y en la cual Haman intenta convencer por última vez a Judau del mal hecho por la Federación para así unirse a su ya perdida causa.

Judau desaprueba esto dejando en claro que más alianzas y movimientos militares sólo desembocaran en más guerras, y tras un espectacular duelo de espadas (y las capacidades del Bio-Sensor a tope) lanza su Hi-Mega Canon dejando maltrecho el Qubeley de Haman que ante semejante afrenta prefiere la muerte, haciendo explotar su propio MS. El Gundam Team por su parte ha logrado detener la batalla del restante ejército de Haman y ahora que la batalla ha acabado AEUG y los federales se presentan en el lugar para tomar crédito de la batalla y buscar a Mineva Lao Zabi la cual es declarada perdida. Mientras, en la Luna, Bright ha tenido un encuentro con Sayla Mass la que ha estado cuidando de la pequeña Lina (supuestamente muerta). Judau y su hermana finalmente se reúnen y junto a Roux (ahora la minoca de Judau tras un pinchazo galáctico) se embarcan en un crucero hacia la flota energética de Júpiter. Muchos sentimientos pasan por la cabeza de nuestro protagonista incluida la desaprobación y odio hacia el comportamiento egoísta y corrupto de los adultos, sus agradecimientos a Camille y el deseo de éxito para sus amigos y compañeros de armas (con Beacha y "Elle" haciendo pareja). Podría catalogar a esta serie de intrascendente de no ser por unos cuantos sucesos relevantes en el "UC" (como lo es la resurrección de Zeon en Neo-Zeon y el destino final de Camille, totalmente recuperado hacia el final de la serie) y si bien no es tan magna y cruda como las anteriores, supo entretener a los Japos. Pero una pregunta quedó en el aire... ¿qué pasó con Amuro y Char?. La historia corrió a cargo del ya "estresado" Tomino (seguramente de no haberlo estado, la serie hubiese resultado épica); el diseño de personajes esta vez es de Hiroyuki Kitazumi (en base a los de Yasuhiko); y el de mechas está a cargo de "Shindosha", Mika Akitaka, Makoto Kobayashi y Yutaka Izubuchi (apoyados por el anterior equipo de "Z"). Fue emitida entre el 1 de marzo de 1986 y el 31 de enero de 1987.

"Elpe Puru".

Si bien al siguiente año no habría serie de Gundam, sí fue anunciada una película en la que Tomino, ya un poquito cabreado de su "Universal Century" daría un desenlace definitivo a la saga solucionando de una vez los conflictos de guerras y personajes que se habían arrastrado a lo largo de Gundam, Z y ZZ, un conflicto entre los dos más grandes pilotos de este dramático universo: Amuro Ray y Char Aznable. Esta película lleva por nombre:



Kido Senshi Gundam "Gyakushu No Char" ("El contraataque de Char)

Nos transportamos a un 22 de diciembre del UC 0092, específicamente a Von Brown, lugar donde la oficial federal y colaboradora de Anaheim Electronics, Chein Agi hace los últimos arreglos en el robot más poderoso y pionero de los MS por venir, el RX-93 Nu Gundam, misma fecha en que una afamada figura llega a la colonia Sweet Water del Side 3. Han pasado casi 4 años de una relativa paz sin atentados de guerra significativos, y quien llega a Sweet Water no es otro que Char Aznable quien junto a la nueva armada de Neo-Zeon pretende cobrarse de una vez por todas los incidentes ocurridos con los corruptos Titanes, el desafortunado Camille, la ambición de Haman y el abuso hacia la gente de las colonias por parte de la Federación terrestre. La estrategia de Char consiste en enviar sendos meteoritos contra la superficie terrestre imposibilitando con ello la vida en el planeta y por consiguiente obligando a la humanidad a salir al espacio para así entrar en la siguiente etapa evolutiva como New-Type. Pero sabiendo que la "paz" no es duradera y tras los inhumanos crímenes realizados por los Titanes, la Federación ha establecido el 21 de marzo del UC 0090 al comando de "Lond Bell", cuya principal misión es la de reprimir a bandos terroristas y guerrillas. Para ello cuenta entre sus filas con el veterano capitán de crucero, Bright Noah; el avezado mecánico ex -AEUG Astonagee Medosso y al legendario Cometa Blanco de la Guerra de un Año y piloto original del 1er Gundam Amuro Ray (el maestro está de vuelta!!). Char avanza en su 1er movimiento, un 4 de marzo del UC 0093, que consiste en enviar el meteorito "Luna-5" hacia la Tierra armado para ello de su poderoso MS personal, el MSN-04 Sazabi. Este MS está capacitado con el sistema de comunicación mental "PsycoFrame", un sistema aun más preciso que sus predecesores ya que envuelve la cabina del piloto con receptores de una alta sensibilidad, lo que mejora el pilotaje y eficacia de la máquina en cuestión; si a esto le sumamos la capacidad de equipar Funnels, el MS se vuelve más que "papero" pudiendo acabar a distancia con cualquier amenaza de ataque. Una vez Char pone en marcha el asteroide ayudado por su mano derecha, el New-Type artificial Gyunei Gass, Amuro interviene la operación al mando de un



"Haman Karn" y "Qubeley".



Minocas de "ZZ".

nuevo modelo de Z-Gundam llamado RGZ-91"ReGZ" (Refined Gundam Z), ahuyentándole, pero se ve incapaz de evitar la colisión del asteroide sobre el cuartel federal de Lhasa ubicado en el Tibet.

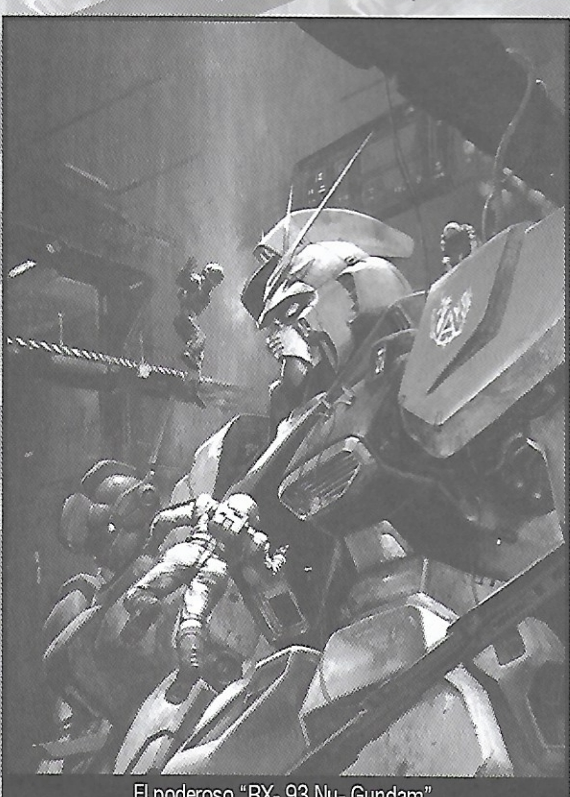
Mientras, en la Tierra un alto oficial de la Federación llamado Adecuar Paraya se embarca en un transbordador comercial junto a su hija Quess hacia la colonia de Londenium siendo acompañados por el hijo de Bright, Hathaway, al que su madre Mirai ha enviado con su padre ante una posible catástrofe. Tras un ataque por parte de Neo-Zeon la gente del transbordador acaba junto al crucero dirigido por Bright, "La Kairam". Paraya haciendo uso de su autoridad les ordena dirigirse hacia Londenium con el fin de una asignación secreta. Mientras, la extraña pendeja Quess se ha hecho muy amiga de Hathaway y demuestra un interés inusual por Amuro lo que la lleva a dárselas de chora con Chein que ahora es la novia de éste. Sin embargo la extraña asignación de Paraya consiste en llegar a un acuerdo de paz con Neo-Zeon, acuerdo a desarrollarse en la colonia en la que se encuentran y a la que ha asistido el mismísimo Char Aznable. Además el responsable como mediador político es Cameron Bloom, ex prometido de Mirai Noah y el que una vez ayudase al 13º escuadrón de White Base en la Guerra de un Año. La proposición de Neo-Zeon es la de entregar una incalculable cifra de oro a la Federación a cambio de Axis, con lo cual cesarán toda hostilidad para así retirarse pacíficamente hacia Sweet Water desarmando con ello la flota de avanzada ubicada en Luna2. Sin embargo como todos Uds. Saben, queridos lectores esta mula es más grande que el beodo de Rockman tomando leche en la noche de un fin de semana (jajaja). Como es lógico los federales ceden y pronto Amuro y Char se encuentran teniendo una pelea mano a mano, pelea en la cual Amuro es traicionado por Quess que huye con Char cuando el "maestro" está punto de eliminarlo (y luego de hablar pavadas como que la gravedad de la Tierra retiene las almas de los humanos, típico de Char).

"Char", "Amuro" y "Quess".

Con esto Char ha conseguido otro paso hacia su victoria y da un discurso ante sus seguidores en el Side-3 en el cual pone de manifiesto la contaminación de las ideas de su padre por gente como los Zabi y Haman, sellando el compromiso con su gente y con la humanidad de llevar al hombre a una nueva era de paz y felicidad con el legendario grito "¡Zieg Zeon!". Tras esto, Char envía una falsa flota a Luna2 junto con Gyunei y Quess (que por cierto es New-Type artificial) los cuales acaban con la flota de desarme federal y al propio Adenaur Paraya, mientras el resto de su armada se dirige hacia Axis para así estrellar dicho asteroide contra la Tierra.

Pero Lond Bell ya ha notado la estupidez de Paraya en vender Axis y están conscientes de la amenaza que representa el impacto de otro asteroide sobre la superficie terrestre que podría desembocar en una nueva Era Glacial. Por tanto, provistos de armamento nuclear, gracias a Cameron Bloom, se dirigen hacia el mencionado asteroide para frustrar de una vez por todas los planes de Char.

La batalla por Axis comienza y Amuro utiliza al terminado Nu Gundam equipado con un set de Funnels aún más poderosos llamados Fin Funnels los cuales son capaces de ejecutar entre sí una barrera de energía anti rayos además de contar con el antes mencionado sistema de Psycommu, PsycoFrame.



El poderoso "RX- 93 Nu- Gundam".



Afiche del Film " Gyakushu no Char".

Por su parte Bright utiliza los misiles nucleares en contra de Axis, pero Char los neutraliza fácilmente por medio de sus Funnels, a la vez que Gyunei, batalla con Keyla (una piloto del comando, novia de Astonagee) hasta dejarla sin MS para luego matarla ante los ojos de un atónito Amuro. Con este incidente se da por terminado el asalto de Lond Bell para considerar una nueva estrategia a realizar (con un Astonagee totalmente desmoralizado, debe ser harto penca que te maten a tu minoca...) Bright y Amuro han llegado a concretar un plan que consiste en plantar cargas nucleares dentro de Axis para así dividirlo en 2 partes que no llegarán a penetrar la atmósfera terrestre, estrategia que será llevada a cabo por el propio Bright. Mientras, Quess se ha obsesionado con Char (a pesar de que este también tiene minoca, la oficial Nanai Migel) lo que le lleva a interrogarlo sobre Lalah Sune, la que según él ya ha olvidado. El segundo round de la batalla se inicia y esta vez Amuro elimina a Gyunei sin piedad (ojo por ojo, diente por diente) a la vez que Bright comienza la instalación de las cargas en el centro de Axis.

Hathaway ha terminado por colarse en la batalla y roba un "RGM-89 Jegan" (actualización de los GM) para salir en busca de la pendeja Quess. Por su parte Chein utiliza los maltrechos restos del RGZ que quedaron tras el combate donde murió Keyla y aun ante las advertencias de Astonagee, lo lanza provocando así la muerte de este con la explosión de los propulsores (patética muerte). Como ven, a estas alturas están muriendo todos, pero la masacre

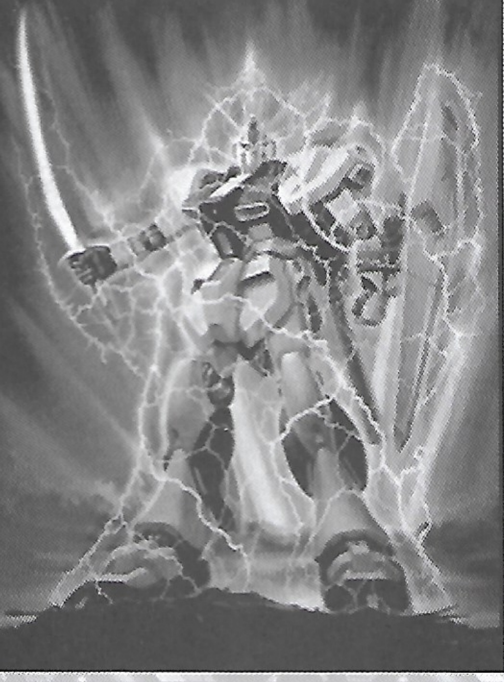



"Sazabi" v/s " NU-Gundam".

continúa. Chein encuentra a Quess (que esta vez utiliza un barza MS para New-Type llamado NZ-333 "Alpha Ziel"), justo en el momento en que Hathaway le trata de convencer de abandonar la batalla, pero Quess se rehusa, e incluso trata de eliminar al chico pero Chein interviene y le elimina delante de Hathaway que confundido y apenado por la muerte de su "amiga" elimina sin compasión a Chein a pesar de ser ambos del mismo bando (pendejo rechu...).

El comando de Lond Bell dirigido por Bright logra finalmente instalar las cargas en los puntos estratégicos de Axis y lo único que queda es hacerlas estallar para poner a salvo al planeta. Mientras estos hechos ocurren y queda cag... y media entre ambos bandos, Amuro y Char se encuentran y comienzan a darse como nunca (oiga pue) neutralizando ambos sus Funnels reduciendo así el combate a corto rango, pero Char se da cuenta que las cargas han sido instaladas y sigue a Amuro hacia dentro del asteroide, ambos sin sus máquinas. Amuro pretende activar las cargas pero ambos comienzan una pequeña guerra dentro del asteroide (con bazookas pistolas y todo, ahí quedaste Rambo), tal como en el enfrentamiento final de la 1era serie, hasta que Amuro consigue su objetivo y una vez ambos en sus MS, Amuro armado del Nu Gundam neutraliza mediante golpe limpio al Sazabi de Char (onda especial "patá", "combo", "escupo" de King of Fighters). Axis estalla en 2 partes pero Char ha calculado la trayectoria para que una de las dos fracciones caiga igualmente a la Tierra, por tanto el plan de Lond Bell ha fracasado y al mundo le espera un final nada bueno. Bright consciente de la situación decide entonces estrellar al propio crucero Lakairam en contra del pedazo de asteroide para así tener una chance de desviarlo, pero sus propios compañeros le detienen. Amuro por su parte se hace con el módulo de cabina del Sazabi en el cual se encuentra Char, el cual argumenta haber finalmente ganado ya que su esperada Epoca Glacial está a punto de comenzar, pero Amuro está dispuesto a evitarlo y tras clavar el módulo de Char en el fragmento de asteroide, se dispone a detenerlo utilizando todo el potencial del Nu Gundam.

El asteroide comienza a entrar en la atmósfera sin que Amuro pueda hacer nada para remediarlo, incluso los "Jegan" y los AMS-119 "Gaera Doga" (MS perteneciente a Zeon equivalente a un Zaku) tratan de ayudar pero son destrozados por la fricción al no contar con sistema de entrada atmosférica. Sin embargo la desesperación de Amuro comienza a aumentar los poderes del Psycoframe creando una gran barrera que repele a los demás MS y al asteroide mismo. Char reconoce haber entregado la tecnología del PsycoFrame a la Federación para que él y Amuro pelearan en igualdad de condiciones, e incluso haber comenzado la guerra sólo para volver a pelear con él y cobrarse tras todos los años pasados la muerte de Lalah Sune. Amuro no puede entender el porqué Char utilizó a Quess para sus retorcidos fines, a lo que éste responde que esperaba reemplazarla por su querida y fallecida Lalah a la cual él consideraba como una madre... esta revelación causa tal asombro en Amuro que el sistema del Psycoframe se sobrecalienta y consume al Nu Gundam y el módulo de Char con una intensa luz, a la vez que Axis lentamente cambia su trayectoria hacia lugar seguro. Nanai, la enamorada de Char, siente su muerte, así como Bright percibe de una extraña manera la penosa pérdida de Amuro... con la muerte de su líder y el desvío de Axis, Neo-Zeon ha cesado el conflicto. Es un 12 de marzo del UC 0093 y lo único que queda de los 2 legendarios pilotos son sus almas representadas por la luz del PsycoFrame alrededor de la Tierra las cuales han terminado siendo absorbidas por su gravedad. Un conmovedor y épico final para esta película que haría historia desde aquel 12 de marzo (misma fecha del fin del conflicto) de 1988. El diseño de personajes surge de la mano de Hiroyuki Kitazumi mientras que en los diseños mecánicos tenemos a Yutaka Izubuchi y Yoshinori Yasama con la colaboración directa de Gainax (estos mechas sí que están bonitos, no como los recontra feos y bizarros "Evas"). La impactante BGM realza con temas como el del comando de Lond Bell, el "Gyakushu No Char; Main Theme" (el himno de Char) o la excelentísima canción "Beyond The Time".





En la dirección está el gran Tomino que con esta película daba por sepultado en gloria y majestad el universo de Gundam, pero lo que él no sabía era que Gundam sólo seguía un nuevo camino ya que sus fans pedirían más y más. sin duda alguna es el mejor producto cinematográfico de Gundam y el más querido y apreciado por mí ya que fue el primer material de esta sagrada saga en llegar a mis manos de pendejín (eso hace muuuuuuucho tiempo) por tanto tiene un gran valor sentimental (aunque eso sí, para tamaño desenlace, sí que eché de menos a Camille y Judau de los cuales no se ve ni la sombra, vaya a saber uno por qué...). Sólo me queda agradecerles el darse la lata de leer este reportaje y de ahora en más me preocuparé por develarles la nueva generación de series de Gundam a contar del próximo número. Amuro, Nu Gundam Ikemasu!!

Un saludo para mi "Chiquitita" y mis sinceros deseos de éxito para mi buen amigo y némesis FFnormal en su vida de responsabilidad y trabajo. En cuanto a Sembei espero siga por el buen camino y cumpla con todas sus expectativas. Adiós queridos amigos, fue un gusto trabajar con Uds. y les deseo lo mejor, yo trataré desde acá de seguir cumpliendo lo mejor que pueda con mi trabajo.




El famoso "Gundam Team".

Columbia Pictures/Squaresoft

Final Fantasy

ROCKMAN/TETSUYA

"The Spirit Within". Tiemblen los mediocres actores!!!!!

Hola lectores de Kyodai Magazine. Lo prometido es deuda y henos aquí haciendo un detallado repaso de una de las películas tal vez más esperada por muchos otakus viciosos y RPG adicto-convulsivos. Nos referimos obviamente a la versión cinematográfica de la sagrada saga "Final Fantasy" que hizo estallar la NES por aquellos lejanos años del 1987. Esta no es otra que "Final Fantasy: The Spirit Within", que contrario a lo que muchos pudiesen pensar, se despega totalmente de la idea general a la que un FF nos tiene acostumbrados, y cuando decimos esto es que todavía estamos revisando la película cuadro a cuadro esperando que aparezcan esos típicos personajes de RPG, como el usual prota con espada, la minoca maga, los malditos Summons, el misántropo blackmetalero (Warlord), etc. Sea cual sea tu personaje favorito de RPG ... AQUÍ NO LO VAS A VER!! Pues más que fantasía heroica, esta película se ambienta en un futuro lejano hipertecnológico, al más estilo Cyberpunk.

"Eduardo Gris" y "Aki Rosas".



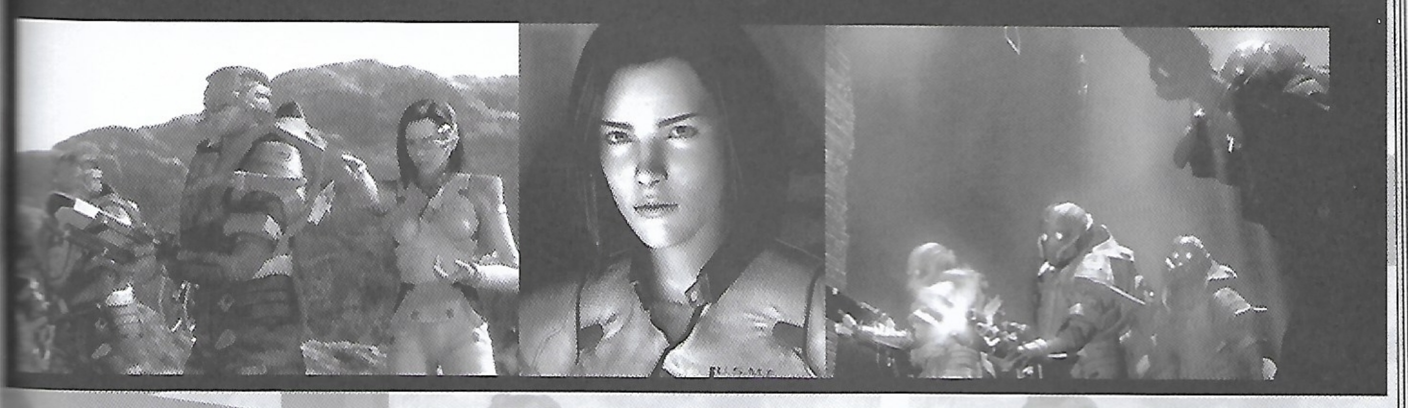
"Aki Ross" y "Dr. Sid".

Si no has visto la película, deja de leer porque esta es la historia a grandes rasgos. Nos encontramos en el año 2065 "donde los autos vuelan por los cielos, los androides y entes cibernéticos caminan entre nosotros y los modelos de robot ED 209 patrullan las calles manteniendo la seguridad" (leer Kyodai Nº4) ... dejando los desvaríos, la humanidad se ha visto obligada a ceder a un montón de bichos fantasmales que años antes llegaron a la Tierra dentro de un gigantesco meteorito. Estas criaturas espectrales tienen el malevolente poder de arrebatar las almas y por ende eliminar a cualquier ser viviente que tenga contacto con ellos. Por ello que la poca y nada raza humana restante ha sido restringida a vivir dentro de grandes ciudades estratégicas llamadas Barrier Cities (algo de magia "Barrier" había) que mantienen a límite a estos misteriosos entes. En este mundo caótico es que encontramos a la fémina protagonista, la Dra. Aki Ross que busca por la Tierra el patrón de 8 energías o espíritus con los cuales podría liberar al mundo de la amenaza alienígena. Ella trabaja bajo la tutela del Dr. Sid (piérdete un Final Fantasy), investigador que cree firmemente que mediante armas no se podría erradicar a los alienígenas. Es más, podría eventualmente ser dañada la fuente vital de la Tierra donde van a parar todos los espíritus de esta, llamada Gaia (Lifestream para los que saben). Por otro lado el





"Aki Ross"...como hecha a mano..

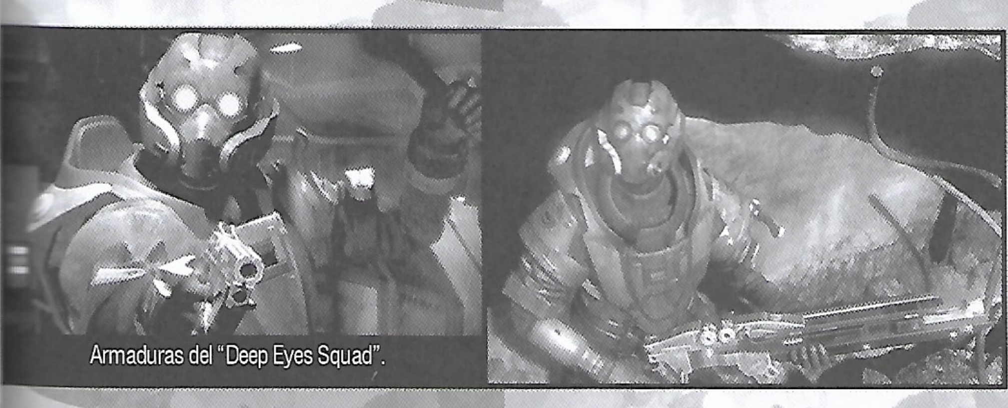


pérfido General Hein, miembro de las altas esferas del ejército está decidido a limpiar su trasero con toda la palabrería del Dr. Sid, y disparar un gigantesco cañón de Ovopack (Fuente de energía de esta historia) sobre la Tierra sin medir consecuencias. Con esto se inicia una desesperada carrera por encontrar los espíritus antes que Hein logre llevar a cabo su objetivo. Para ello encontrará apoyo en el equipo militar de tareas especiales "Deep Eyes", al mando de Gray Edwards, el cafichón galáctico con el Aki que tuvo un pinchazo interestelar. El equipo de Gray está formado por Ryan Whittaker (el Negrito Sargento); Jane Proudfoot (la camboyana); y Neil Fleming (algo así como "Chandler" pero inteligente). La tarea por recolectar los espíritus comienza y Aki, al estar infectada por los aliens, posee uno de ellos ...

En el aspecto técnico creemos que hasta ahora no se ha visto nada tan real que haya sido realizado por computadora, ni siquiera Shrek llega a tal grado de realismo y perfección, (¿entendido Basara?). Toda la ambientación y detallitos fueron cuidados al máximo, incluso después de un rato de estar viendo FF, se hace tan real que dejas de fijarte en los detalles. Las expresiones, los gestos, los movimientos, todo ello fue desarrollado con un cuidado único hecho íntegramente por capturas de movimiento, incluso fue aprovechado el doblaje de los actores para aplicarlos a los gestos faciales de los personajes virtuales.

En cuanto a la música, olvídense de Nobuo Uematsu y prepárense para una BGM que si no es intrascendente, tampoco deja que desear. En cuanto al guión podemos meterlo fácilmente en un juego para PSX, nada malo tampoco y suficiente para una película de CG (al demonio con Basara). La dirección corre a cargo de Hironobu Sakaguchi (Papá mono); Jun Aida (Square) y Chris Lee (Columbia Pictures) a cargo de la producción; Motonori Sakakibara como codirector y principal encargado de los CG; Elliot Goldenthal como compositor de la banda sonora (Alien 3, Batman Forever, etc.); y Al Reinert como principal guionista. Dentro de las voces conocidas podemos encontrar a Ming Na Wen (La Chun-li buena pa'l combo), Steve Buscemi, Ving Rames, James Woods y Donald Sutherland.

Altamente recomendable, lástima que haya pasado casi inadvertida por el público chileno que seguramente esperaba una película para niñines, por el solo hecho de ser hecha por computadora. (Damn you Shrek).



Armaduras del "Deep Eyes Squad".

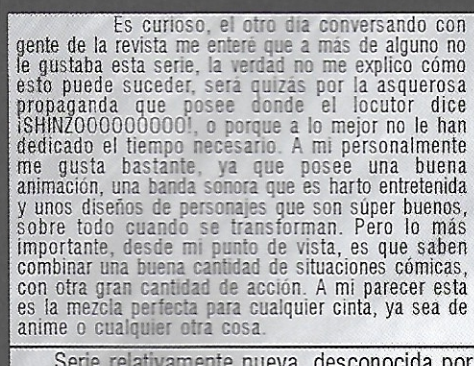
CORTE MARCIAL



SHINZO



IRON MAN 28



BASARA

SHINZO: Es curioso, el otro día conversando con gente de la revista me enteré que a más de alguno no le gustaba esta serie, la verdad no me explico cómo esto puede suceder, será quizás por la asquerosa propaganda que posee donde el locutor dice ¡SHINZOOOOOOOOO!, o porque a lo mejor no le han dedicado el tiempo necesario. A mi personalmente me gusta bastante, ya que posee una buena animación, una banda sonora que es harto entretenida y unos diseños de personajes que son súper buenos, sobre todo cuando se transforman. Pero lo más importante, desde mi punto de vista, es que saben combinar una buena cantidad de situaciones cómicas, con otra gran cantidad de acción. A mi parecer esta es la mezcla perfecta para cualquier cinta, ya sea de anime o cualquier otra cosa.

IRON MAN 28: Uf!, referirme a esta serie en tan poco tiempo es complicado, pero lo voy a intentar. IM28 es una serie con una animación re' buena para la época en que fue concebida, por supuesto estamos hablando de la segunda, (no en la que IM parecía un bote de basura), la acción era bastante buena, muchas explosiones, harto combo y harta patá, la verdad que de su banda sonora no me acuerdo mucho, pero no recuerdo que esta sea mala. Lo que sí debo preguntar es por qué a ningún villano se le ocurrió decir: "No ataquen al robot gigante que nos ha pateado el trasero durante un sin número de capítulos, ataquen a ese pequeño niño que no posee ni una honda para defenderse". ¡¡Quiénes eran las cabezas de esa súper organización que pretendía apoderarse del mundo que no fueron capaces de visualizar una solución tan simple!!. Si pueden verla, VEANLA!!!



ROCKMAN

SHINZO: Serie relativamente nueva, desconocida por muchos, conocida por algunos con cable. La verdad es que Shinzo tiene algo que no sé definir, personajes que se transforman, enemigos, cartas, etc. Pero para poder indagar en todo eso hay que darse el tiempo, porque como ya es común en series que trae Fox Kids, hay que superar la lata inicial para poder digerir la serie. Después de eso llega a niveles normales pero sin llegar a ser la tremenda serie. La pregunta es ¿debería un otaku común dedicar su valioso tiempo en buscarle algo bueno a Shinzo?. Si estás desesperado por ver anime yo lo consideraría una opción, si no busca otra serie, ve miles de horas de Friends, o mira a Jules Asner en el E! Entertainment

IRON MAN 28: Este si que es uno de los montones de latas más antiguos y clásicos de todos los tiempos. Que buenas peleas se armaban con este mastodonte de metal, con nariz puntiaguda y casco tipo romano. Lo que todavía me quita el sueño por las noches es el simple hecho de por qué nadie le disparaba al niñin que manejaba al coloso?. No hay que ser genio para descubrir que si le vuelan la cabeza al petiso, no va a haber mucho robot en movimiento ... pero nooo!!, la idea es concentrarse en el robot y si de repente lo destruyen, ahí veo qué hago con niñin ... ¿en qué pensaban los "malos"?. Dejando los desvaríos de lado, algún canalillo por ahí debería repetir esta entretenida serie, hace tiempo que no veo algún mecha decente por las pantallas chilenas.

RYUTARO

SHINZO: Otro animé que trae Fox Kids que pese a no ser malo, es uno más del montón. Pese a tener una regular animación, la música apesta y la historia no logró convencerme. Los personajes están bastante bien hechos al igual que las armaduras pero no poseen ese carisma que hacen que el telespectador se encante y no se pare de su asiento hasta que finalice. A los señores de Fox Kid les diría que se asesoraran por alguien al momento de elegir series porque como dije en el número anterior, aparte de Patlabor y Digimon, aún no traen algo realmente bueno. Apréndanle al Cartoon Network USA que sí compra buen animé.

IRON MAN 28: Grande entre los clásicos, aún recuerdo a este mastodonte con yelmo que papeaba como condenado a los mechas rivales. Pese a ser un Rediseño del Tetsujin 28 original aun así mantenía esa calidad original, unido a una muy buena animación para ese entonces. Sólo me cabe una duda, la que arrastro desde que vi la serie... ¿por qué a ningún enemigo se le ocurría mandar a matar al niño "trolo" que piloteaba a Iron Man 28?. Era cosa de contratar un francotirador y destruir el mecha. Pero supongo que allí está la magia del anime, al igual que aun no me explico cómo el pendejo saltaba desde el hombro del mecha (que media más de 10 metros de alto) y caía parado como si nada. En fin, un gran clásico.

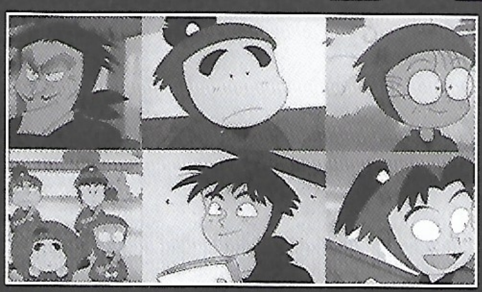


WARLORD

SHINZO: Aquí estoy criticando series ahora, mm ..... ok. Dediqué tiempo de mis fines de semana para ver capítulos de esta serial que aparece en la parrilla programatica del Fox kids. Debo decir que no me motiva en lo absoluto seguir siendo un televidente de la serie.

Un compendio de pendejines locos unidos por el destino cruel y despiadado para así poder luchar contra el mal. Una mezcla colorinche de personajes, una especie de vampiro, un gato gigante, un clon de un apestoso juguete pirata de un no menos apestoso caballero del zodiaco, una niña fea con ganas y enemigos horripilantes que parecen pajarracos. La animación esta ok, la historia no ganará el premio choice kids a la originalidad pero sus esfuerzos se ven mermados por lo desagradable de los personajes Serie olvidable para mi gusto.

IRON MAN 28: Esta serie en mis años mozos era una de mis favoritas, pero ahora que la recuerdo creo que en la actualidad no le daría ni un peso. Remake del clásico, esta historia que yo vi por TVN, nos presentaba a un mecha colosal que en base a combos, patadas y escupos, lograba eliminar a sus feroces enemigos. Lo divertido de la serie sin lugar a duda es su protagonista "Ricardito", un pendejo pestilente, petiso, ínfimo, flaco, porfiado como mula, y perdedor a más no poder. Siempre vistiendo su uniforme de batalla blindado de kevlar, me refiero a sus short de género y un polera rotosa. Tal cual como Rockman yo me pregunto, ¿por qué no mataban al pendejo y de paso acababan con el mecha de una vez?. No creo que fuese necesario desplegar a grupos de inteligencia militar para darse cuenta que siempre donde estaba el mecha, a sólo centímetros, en el borde de un risco más alto que el Everest, y sin protección ni medidas de seguridad se encontraba el pirigüin de cauce Ricardito con su pantalla mágica My First Sony comandando al robock cual Tetsuya maneja su ya malogrado Playstation. Serie clásica pero sumamente incoherente.





La abejita más famosa del mundillo infantil en su gloriosa epoca de "actora porno" en donde compartió roles con grandes de la industria como Ron Jeremy y Randy "Megatron" West

NINJA BOY RANTARO

A'er, qué puedo decir de esta serie ... es entretenida, posee bastantes situaciones para reirse, pero sin llegar a soltar una carcajada, la música está sumamente ad hoc con la trama al igual que sus diseños de personajes. La idea de la serie en sí también es novedosa, una escuela de ninjas, pero el problema es que sin llegar a ser mala, no me llena completamente. En realidad no se qué decir, no la puedo tildar de mala porque más de una vez me ha sacado una risa, pero muchas otras veces ni siquiera he esbozado una sonrisa, o simplemente la cambio. No puedo emitir un juicio sobre esta serie, quizás puedo decir que tiene más momentos buenos que malos, pero mi única recomendación es que la vean ustedes y emitan su propio veredicto.

Una de las series poco conocidas más entretenidas que he visto en los últimos tiempos. Sin duda las insanas aventuras de Rantaro, Kirimaru y Shimbe no han pasado desapercibidas para los canales chilenos, y es porque a pesar de ser una serie liviana y simple, no peca de dar la lata. Y es así de sencilla: un grupo de ninjas que cursan en un escuela de ninjas cual colegio chileno, que más que aprender trucos ninjas y/o realizar misiones, terminan desquiciando a sus profesores y director. Sumamente inocente y apta para todo tipo de público.

Excelente, espectacular ,divertida,...en realidad no tengo palabras para referirme a este gran animé. No puedo mentir y decir que posee una gran animación o un guión más elaborado, o que la música llega al nivel de la banda sonora de Taxi Para Tres (qué asco de película), pero sí les puedo decir que las historias son muy graciosas pese a lo sencillas que son. Rantaro posee un humor simple, sin groserías, pero efectivo. Junto a ello tenemos a un tropel de personajes, cada cual más carismático que el otro, basta con nombrar a Kirimaru (ambicioso rulz), Shimbe (Simbei en la original), el maestro Doi (con la voz de Yokoshima) o el maestro Yamada (quien le volaría el candy ass al penca de Ryu Hayabusa). Sin dejar de lado a Bob Wow. Véanla, es un gran animé que no deben dejar de conocer si es que quieren reírse a carcajadas con este grupo de ninjas güenos pa' la talla.

Serie extraña pero amena. Pocos capítulos he logrado ver debido a lo ocupada de mi agenda, pero el tiempo invertido no lo veo como una pérdida sino como un antecedente. Un grupo de pendejines locos que participa de una escuela para llegar a ser ninjas de selección (esas mismas escuelas serán las que implante la reforma educacional chilena en unos años más así que a esperar no más). Múltiples aventuras, malos malosos, como el ninja flaco, viejo y bigoton que habla con la voz del icono animado de la avaricia, cuyo nombre comienza con la sigla MB, ósea Marlon Brando... perdón, Montgomery Burns. Muchas situaciones jocosas, gags divertidos, animación normal, voces carismáticas. Me causó gracia el perro que parece gato ... no se por qué .. sólo me causó gracia.

LA ABEJITA HUTCH

Por favor madres niponas, DEJEN DE PERDER A SUS HIJOS!!! No puedo creer que exista una trama tan recurrente como la del pendejo buscando a su madre por el mundo. El único plus que posee esta serie es que además de ser el típico niñin idiota, la estúpida abeja era amanerada, pero quizás esto es lo que le atrajo tanto a Kurenai, ¿o será que soñaba que el protagonista?... Aaaahhhh... los misterios de la vida. Por el amor de Dios, la mamá de este insecto era una reina, si realmente hubiese tenido la intención de buscarlo lo habría encontrado hace rato. Serie sólo apta para Kurenai.

Me mudé a este paralelo de la corte marcial con el sólo y único objetivo de destruir a José Miel o abejita Hutch, como quieran llamar a este insecto improductivo, vergüenza de su panal, y tranca de muchos de mi generación. La verdad es que nunca me gustó esta serie; de primera el guión estaba ultra frito, ¿¿hasta cuándo se le pierde la madre a un ñoño de serie??. Y ahora no estaba ni en Chile (Marco), ni en Francia (Remi), nooo, era una abeja reina perdida por ahí, que quizás cuántos miles de abejas más tuvo. ¿Y se iba a estar acordando de un amaneradito con una pañoleta amarrada al cuello?. Sí, seguuuro ... no me la compro. Y eso sin contar que ahora que llegó de nuevo por acá como la "Abejita Hutch", viene con toda esa gama de sonidos idiotas de circo que matan la escasa intensidad emotiva que alcanzaba la serie. Me apestaban los dramas baratos de la polilla que duraba un día y toda esa sarta de desechos de telenovela chilena. Lástima que no te aplastó un zapato, abeja #%&¿?$%&.

OK Joseph Miel, I make you famous. Pensar que Kurenai humilló a Basara por defender a Josefina y ahora él es el objeto de burla de nosotros por su inútil intento de salvar el nulo honor de la abeja más fleta del mundo. ¿Cómo una abeja se va a tirar a chora contra los abejorros con un pañuelo todo "gay" en el cuello; y de seguro los vencía, pues estos se morían... pero de la risa. En realidad no se me ocurre qué otra tontera decirle a un anime ñoño, sin carisma, en realidad sin nada. Y aprende de la rana Demetán cómo es ser un verdadero ganador. José Miel... you will never, eeeeever be the same againiiii.

Soy la persona indicada, en el lugar indicado en el momento adecuado. Esta serie la odio tanto o más que a cualquiera de mis enemigos (mmm... no, a ellos los odio más que a nada ..jaja) bueno pero en suma odio esta serie. ¿por qué la odio?, simple. Serie mamona y llorona, en la cual encontramos a una abeja huérfana que busca a su familia por todos lados. Partamos siendo claros... la abeja es claramente un amanerado por no decir que se le chorrea el helado con premeditación y alevosía. Aparte su diseño también es digno de un amanerado con ese pañuelo en el cuello.... por favor.... eso dejémoselo a los veneradas actrices y actores pornos de los '70s como Seka, Candy Barbour o John Leslie pero no a una abeja mamona pues!. Además... quién carajo se puede llamar HUTCH??? .... dónde está Starsky, dónde está el auto rojo que los caracterizaba, o el negro chulo que les daba los turbios datos? ... mm me parece que me fui del tema . Bueno la serie es un asco, un verdadero monumento al cebolleo barato y pobre. Para terminar debo decir que KURENAI se cambió a Corte Anime para no ver como destrozan a su amada abeja y su filosa lanceta.

¡¡Por Favor Leer Acá!!

ADVERTENCIA:

Las secciones de Corte Marcial Anime y Series son un espacio autónomo e independiente en donde los panelistas expresan su OPINIÓN PERSONAL en torno a la película, Ova o serie puesta en el banquillo de acusados, basándose en su experiencia y criterio. No es la intención agredir los gustos personales de los lectores con los comentarios aquí aparecidos, ni de inducir opiniones ni tampoco imponer una verdad absoluta. Solamente son CRÍTICAS. Cada uno de ustedes son libres de concordar con lo aquí expuesto, hacer caso omiso o simplemente dar vuelta la página.
Con esta aclaración esperamos facilitar la comprensión de la sección.
GRACIAS.

(Ah!... las tallas internas son sólo eso, tallas internas).

Khoo Fuk Lung

SOLAR LORD

WARLORD

Manwa de calidad, y con una cuidada edición peruana.

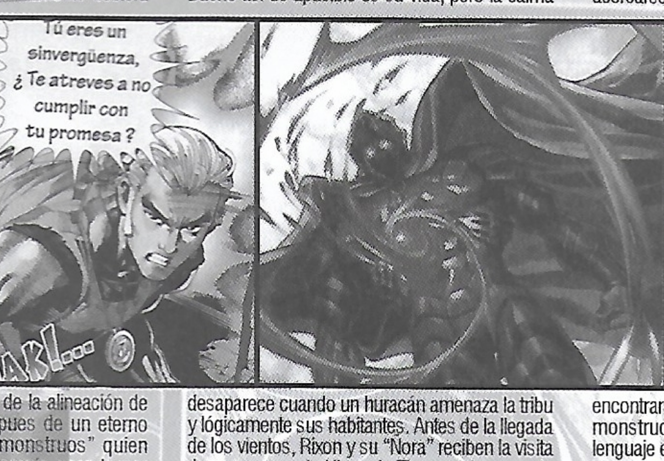
Pintoresco. Es el primer concepto que se viene a mi mente al momento de comentar este Manwa llamado "Solar Lord" del autor Khoo Fuk Lung.

La edición que leí, es una edición del vecino país, el Perú (Perú comics)... increíble pero cierto. Debo reconocer que no tenía idea que Perú editara manwas y muy bien hechos por lo demás. El ejemplar está muy bien cuidado, con un papel de calidad, buena presentación, películas bien calzadas, muy profesional (no como los ya clásicos comics de editorial Perfil de Argentina donde FLUSH MAN, el ídolo de Kurenai, salía con un fantasma de 23 milímetros).

Pero entremos en materia. La historia sumamente original e inédita comienza con las fatídicas profecías de Nostradamus en las cuales él vaticina que en el año 1999 el "rey de los cielos" bajará a causar dolor y destrucción a los habitantes de la Tierra. La única esperanza, según esta profecía, es que en el firmamento debiera aparecer una señal en forma de murciélago, mm... ah no... una señal de fuego en forma de "Z" con la cual la humanidad podría salvarse. Ya en el presente, un inexplicable fenómeno astronómico deja perplejo a los habitantes del mundo cuando todos los planetas de nuestro Sistema Solar se alinean formando una cruz. Con este episodio galáctico increíble se produce un hecho que coincide plenamente con las profecías de Nostradamus. En el planeta Saturno, luego de la alineación de los planetas, se libera después de un eterno cautiverio el "Rey de los monstruos" quien comienza a recargar su energía para tomar venganza de quienes lo apresaron.

Mientras tanto en la Tierra, en un fantasioso país africano llamado "Badu", que según el Manwa se encontraría entre Camerún y el Congo (mm... sí como no, y seguramente al norte limita con Melmak, al sur con Cibertron y al oeste con Eternia.. mm, ok) habita la tribu "Kayi" quienes son protegidos por un dios de piedra que se encuentra en lo alto de una montaña. Estos aldeanos viven felices en medio del hambre y los placeres mundanos del 8vo mundo, dedicándose únicamente a trabajar la tierra para su subsistencia.

Entre estos aldeanos de color encontramos a nuestro héroe (por fin) llamado "Rixon", un coloso de piel blanca, cabello blanco (similar a Fernando Kliche), taciturno y misterioso, que fue acogido como huésped por salvar años antes a la hija del jefe de la tribu. Rixon vive junto a su esposa Maggi con quien espera su 1er encargo a Paris. Bueno así de apacible es su vida, pero la calma desaparece cuando un huracán amenaza la tribu y lógicamente sus habitantes. Antes de la llegada de los vientos, Rixon y su "Nora" reciben la visita de un ser espectral llamado Tiger que le recuerda que tiene una deuda con él y que es tiempo de cumplirla.



Rixon se despide de su familia y parte junto con Tiger. Rixon es el elegido para absorber los poderes de Zeus (que debo decirlo... se aleja bastante del concepto icónico que nos enseñan en la escuela... pa' qué decir del Zeus de Xena o de Hércules). Él conoce y recuerda su promesa y sabe que debe sacrificarse para salvar a todo el mundo. De esa forma se transforma en SOLARLORD el guerrero galáctico por excelencia.

"Rixon" enfrentando su destino.

Mientras esto ocurre, Tiger lucha en el espacio con El rey de los monstruos quien logra acercarse cada vez más a la Tierra provocando el pánico en la población.

Esto es en resumen la historia. Nada original, hasta podría decir que es pobre pero no por eso indigna. Gráficamente es interesante pero debo reconocerlo ... es una melcocha de estilos. Parte como un comic gringo, pasa por técnicas de acuarelas, colores digitales, dibujos y viñetas muy logradas, otras medias al lote y bueno así, todo se repite cíclicamente, y ojo... muchas veces esto ocurre en una misma página. Los personajes son interesantes pero medios cliché. El trazo aporta y hay una soltura de mano... esa que todos los orientales poseen en los genes. La traducción peruana está bastante bien, así que no teman encontrarse con términos como " y el rey de lo monstruos se fue a una pollada "... no.... el lenguaje es bastante universal lo cual me parece bien.

Bueno, diré que vale la pena y es económica, ya que por sólo $300 pueden comprar un producto interesante. Si no, pregúntenle a mi amigote "Ryutaro Kurt Angle" quien copia el gallardo vestir de Rockman... uh perdón.. se me salió.

TIGER



"Monster King".

Katsuhiro Otomo

Pesadillas

KURENAI

Un verdadero clásico del maestro indiscutido del manga actual.



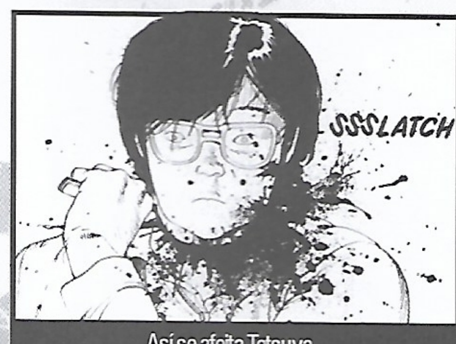
Hoy en día el mundo del manga digamos que está algo fome, más que nada porque faltan trabajos con un contenido más atractivo o algún guión interesante. Bueno, para eso nuevamente recurriremos al pasado, a un pasado casi reciente, nos remontaremos al año 1981 cuando Katsuhiro Otomo recién comenzaba a solidificar su trabajo lanzando "Domu" que en español quiere decir algo así como "sueños infantiles", en donde se narra una espeluznante historia mezcla de suspenso, hechos policiales y síquicos, nada extraño siendo esta una de las especialidades de Otomo dentro de su carrera en el comic mundial.

La historia en sí nos narra una serie de acontecimientos que ocurren en un condominio en donde a lo largo de tres años una ola de suicidios se ha producido en esta comunidad. Aquí hace su aparición el detective Takayama quien con el apoyo de su jefe, el inspector Okamura, buscarán la causa de estos bizarros acontecimientos. Como es de esperar, estos dos sujetos comenzarán a interrogar uno a uno a los residentes, sin notar nada sospechoso aún, aunque las muertes continúan, obligándolos a seleccionar sospechosos. Dentro de los posibles culpables hay una gran cantidad de sujetos algo extraños como Yo-chan, un adulto retrasado mental; Yoshikawa, un alcohólico; el viejo Cho-San y otros quienes formarán la lista de sujetos que uno a uno irán descartando. Se me hace muy difícil contar esta historia, puesto que desde un principio se sabe quién es el autor de estos crímenes. Si bien el eje central de la historia se basa en un hecho policial, este termina derivando en algo mucho más oscuro y complicado, algo que sólo Otomo sabe manejar con maestría... el poder de la mente. El guión está espectacularmente elaborado, lo que nos mantendrá atentos a cada instante. La tinta, manejada con un estilo casi europeo nos demuestra un lenguaje cinematográfico de primer nivel con grandes viñetas y una lectura más que trepidante. Volviendo a la historia, un grupo de niños suele jugar en la plaza y allí hace su aparición Etsuko, una pequeña que parece percibir que algo no anda bien.

¡SI! ¡SOY YO!



De ella será la misión (aunque nadie lo sepa) de intervenir en los crímenes para que no sigan sucediendo lo que da pie a una gran lucha al final de la historia que en realidad ustedes mismos deberían presenciar. Al leer este manga podrán darse cuenta que Otomo entremezcla una historia impactante con hechos totalmente cotidianos. Quizá tendrán que leerlo unas tres o cuatro veces para que no se les pasen detalles que aunque leves son muy trascendentes en la historia y en el desenlace.

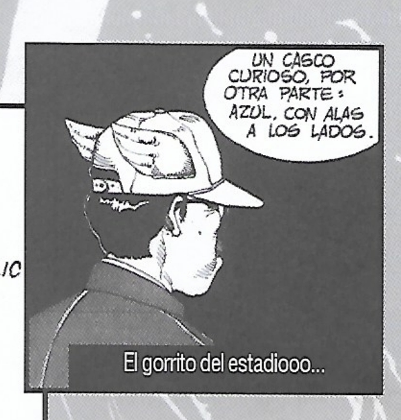


Así se afeita Tetsuya...

Los personajes están muy bien elegidos y cumplen cada uno con su papel en el momento preciso. Se nota que nada fue dejado al azar, quizás por esta razón la obra fue premiada en el año 1983 con el Premio Nacional de Ciencia Ficción de Japón, siendo la primera vez que un manga gana este galardón. En España fue lanzado en el año 1991 por editorial Norma bajo el nombre de "Pesadillas" que nada que ver tiene con la idea central de la historia. Cuando lo lean se darán cuenta de lo que digo. Demás está decir que este manga es lectura obligada para cualquiera que se diga ser otaku o fanático del comic mundial.

CLIC CLIC CLIC

FarFromnormal con caña...



El gorrito del estadiooo...

Akiyoshi Hongo

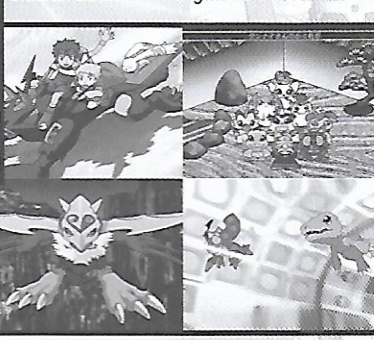
Digimon The Movie

RYUTARO

Digievoluciona la aventura.

Como Basara se acabronó con Pokémon, yo he decidido hacerme cargo de su competencia, o sea Digimon, en este caso hablando sobre una de las tres películas de la saga. Para los que no están enterados existen otras dos películas pero sólo son resúmenes de la serie y una que otra cosa nueva. En este caso tenemos una historia que se podría separar en tres temáticas: la primera parte nos presenta la historia en el momento en que Agumon se encontró por primera vez con Tai cuando éste sólo era un niño pequeño, o sea cuando todos los futuros niños elegidos vieron esa pelea, sólo que en esta ocasión esta narracion está más completa de lo que se pudo ver en la serie; la segunda parte transcurre un buen tiempo después de la serie de TV donde se ve a los digielegidos ya adolescentes y con un Tai pololeando con Sora. En este momento tenemos que un digihuevo aparecido en internet es afectado por un virus convirtiéndolo en Diavoromon, quien ha tomado control de todo artefacto electrónico del mundo y planea destruir las ciudades de Colorado (USA) y Odaiba (la ciudad de nuestros héroes) por medio de dos misiles nucleares mandados desde Estados Unidos. La única salvación son Tai, Izzy, Matt y TK con sus respectivos digimons que han entrado a la red ciberespacial para acabar con el maligno y más poderoso Digimon jamás visto (no tan fuerte como Apocalimon ... pero bueno). Luego del desenlace de esta situación nos trasladaremos a la actualidad - tercera parte- donde los nuevos niños elegidos se encuentran de vacaciones, las que se verán truncadas al saber que un Digimon llamado Cocomon (quien algo tiene que ver con el final de la segunda parte) está dejando la embarrada en USA persiguiendo a otro digielegido llamado Willis y su mascota Terriermon. Así que Davis & Co. parten a sapear qué es lo que está pasando, ya que más encima TK y Kari se encuentran en la gran democracia del norte. En sí esta es la trama de la película, que en cuanto a animación está realmente increíble, con unos fondos más detallados que una maqueta de Gundam, además que el nuevo diseño de personas, en especial de los elegidos originales, están de pelos, con un aspecto levemente parecido en forma y colorido que el de Lain (nótese: dije un leve parecido). Además la acción es interminable, donde no sabrás que es lo que va a pasar (en especial la 2a parte), aunque a mí me hubiese gustado más que el guión se tratara de reunir a todos los niños elegidos contra el enemigo definitivo como para darle un final a la serie, pero bueno. Lamentablemente la música apesta y además la versión final fue retocada, y todo ello se debió a la intervención de la digiinvolución de Carl Macek: Haim "candy ass" Saban y Shuki "trasero de mono" Levy, ya que al estar trabajando para Fox Kids metieron sus sucias manos en esta movie. Resumiendo, pese a que se iba a estrenar en cines pero finalmente salió en video y aunque tenga un corto de la insoportable Angela Anaconda, es muy recomendable para ver, en especial para los fanáticos de la serie, aunque como uno de ellos les digo que quedé con gusto a poco, pero igual es buenísima. Adiosin y manden sus sugerencias.

La 1era. evolución D.N.A.



New Monsters. New Battles. Now on the Big Screen.
DIGIMON
THE MOVIE
October 6
www.DigimonMovie.com



El famoso "Digivice".

Tsutomu Shibayama

Doraemon

FARFROMNORMAL

Las mil aventuras del simpático felino futurista.

¿Se acuerdan cuando Sembei les presentó o recordó a Uds. a Doraemon?. Bueno, yo ahora les presentaré el último anime de este regordete y simpático Gato, pero de una manera ¡Más Divertida!.

Este gato barza, que se especula tiene hasta al mismísimo Dios en su bacunera bolsa intestinal, ahora nos lleva a una nueva aventura que mantiene a todos sus pelusones personajes junto al ñoño de Nobita.

La historia nos devuelve al principio, donde el tataranieto de Nobita del siglo XXII le envía a Doraemon, para que su vida no sea tan dura. (¿Pueden creer que este ñoño de Nobita haya tenido descendencia? ... lo más probable es que haya pagado). En fin, este Gato contenía en su equipaje intestinal una chorrera de artefactos e inventos más cuáticos e inverosímiles que Florcita Motuda. Estos cachivaches le permitirán a Nobita, este simpaticón y ñoñesco amigo de nuestra infancia, en teoría madurar y aprender responsabilidades sobre el uso de estos. Pero como sabemos, este peluson sólo causa problemas e imparte aventuras con sus descabellados amigos (comentario mula). Esta vez Doraemon, víctima del aburrimiento incesante de Nobita le entrega unas zapatillas mágicas, que al colocárselas le permiten al portador sumergirse en el espectacular mundo de los libros y vivir las aventuras de los protagonistas siempre y cuando no interfiera en el argumento, porque como ya sabemos de antemano, alteraría el curso de los cuentos. ¡¡ Se imaginan con estas zapatillas y una revista PentHouse, con sus sabrosonas historias... excelente!.

En fin, luego de este comentario, la historia agarra vuelo cuando Shizuka se descuida y es atrapada dentro de uno de los cuentos, en donde los villanos y los genios de la lámpara sobran. Pero es el malvado Abujii quien secuestra a nuestra tierna niñita.

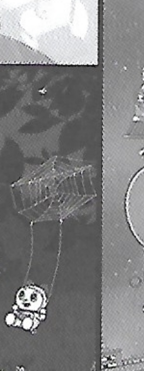


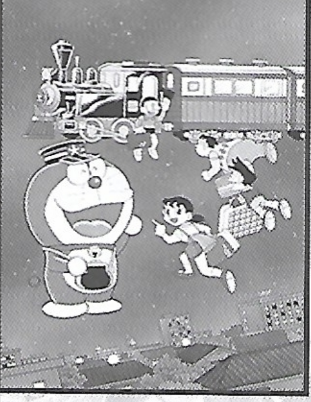
Cumpleaño ' e mono de los Doraemon's.

Este anime mantiene todos los rigores infantiles que han hecho a Doraemon, el Mickey Mouse de Japón y cómo no, si poniéndonos serios es una serie realmente entretenida que acerca a muchos otakus a su infancia y a las miles de travesuras que uno comete cuando cabro chico güeno pa' la talla.

Dentro de los datos técnicos Tsutomu Shibayama es el autor de varias producciones con Doraemon además de Manga Nihon Mukashibanashi y Nintama Rantaro. Además el guión pertenece al creador de Doraemon, Fujico F. Fujio por lo que no se espera algún vuelco drástico en el mundo de Doraemon. Este anime fue lanzado en Japón el 15 de junio de este año así que es muy nuevo. Traten de conseguirlo por algún video club mula.

Güeno ... nos vemos po' cauros normales.





Cartas Coleccionables

MAGIC

KURGAN

Lo último en información sobre este popular juego.

Hola amigos, en esta ocasión les presentaré un informe con los últimos y más importantes torneos de Magic realizados en Valparaíso por la megatienda Kurgan :

- Torneo Pre-release Odisea: Realizado el día 30 de septiembre pasado, contó con la asistencia de 60 participantes, siendo Jorge Molina, Fernando Romero y Marcelo Rojas quienes obtuvieron el primer, segundo y tercer lugar respectivamente.

- Torneo Regional: En este torneo, realizado el día 10 de noviembre del 2001, participaron 45 jugadores. Esta vez Leandro Valencia alzó la copa, Esteban Ramírez fue el segundo y Rodrigo Torrealba el tercero.

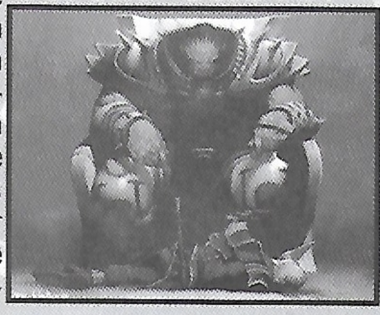
- PTQ San Diego: El primer lugar de este torneo, realizado el 25 de noviembre del año pasado, lo obtuvo Fernando Romero, seguido por Rodrigo Silva en segundo lugar y Claudio Tapia en el tercero. En este torneo participaron 29 jugadores.

Además de estos grandes torneos, se realizan en todas las tiendas autorizadas de Magic a lo largo de Chile, los denominados "Friday Night Magic", lo que significa literalmente "Noches de Viernes Magic". Estos torneos, como su nombre lo indica, se realizan los días viernes como a eso de las 17:00 hrs. y comúnmente tienen como premio cartas especiales dificilísimas de obtener.

Lo que sigue es un ranking de las 10 cartas Magic más buscadas:

- Absorber.
- Acción Perniciosa.
- Ave del Paraíso.
- Distraer.
- Espía Magosombra.
- Ira de Dios.
- Ira de Urza.
- Llamado de la Manada.
- Socavar.
- Traficante de Espíritus.

Finalmente me despido, pero no sin antes darles un dato muy interesante para todos aquellos que han osado adentrarse en el mundo de Magic: entre marzo y abril de este año, se realizarán en la megatienda Kurgan los Torneos Clasificatorios para el Gran Torneo Nacional de Magic. Las fechas aún están por confirmar, pero se avisarán oportunamente.



INFORME KURGAN

VIDEO CONSOLAS

KURGAN

Todo lo nuevo en consolas de videojuegos.

Hola videogamers, bienvenidos a la sección de juegos y consolas, en la cual echaremos un vistazo a las últimas consolas que han salido al mercado, tendremos ranking de los juegos más vendidos y mucho más.

Podríamos empezar por analizar cómo estuvo el ambiente de las consolas en la última Navidad, pero no es necesario ser un experto en estadísticas para darse cuenta que la PlayStation One de Sony arrasó nuevamente en las ventas, superando con creces al resto de las consolas. En cuanto a los juegos más vendidos, se llevan la presea los juegos de PlayStation 2, en este caso el inigualable Metal Gear Solid 2 (que es la continuación del considerado por muchos, mejor juego de Play de todos los tiempos) y el ultraparafernálico Smack Down! Just Bring It, con todas las estrellas de la WWF, además del entretenidísimo juego Super Smash Bros. de GameCube, en el cual podemos escoger un personaje (dentro de una gran variedad de héroes de Nintendo) para hacer un rico puré de Bowser, por ejemplo. Hasta aquí hemos hablado un poquito de la Play 2 y la GameCube, pero sería bueno introducirse más en este apasionante mundo de las consolas y ver algunas características de las ya mencionadas y la X-Box de Microsoft:

Bueno, esta es sólo una pincelada de lo que estas consolas pueden ofrecer. Esperamos poder entregar más información técnica sobre estas y otras consolas en el futuro. Nos vemos.

GAMECUBE

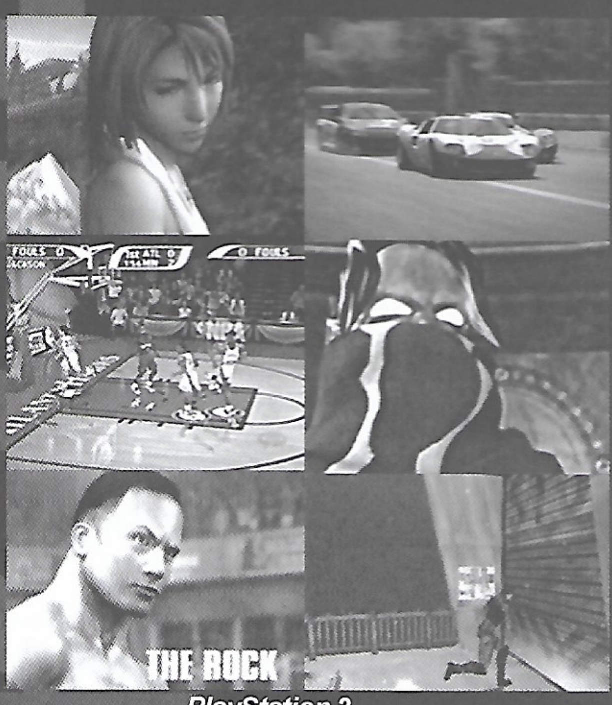
- Posee un microprocesador de 128 bits IBM.
- Capacidad gráfica de 6 a 12 millones de polígonos por segundo.
- Sistema de memoria principal de 24 Mb.
- Es compatible con un módem de 56 Kb.

PLAYSTATION 2

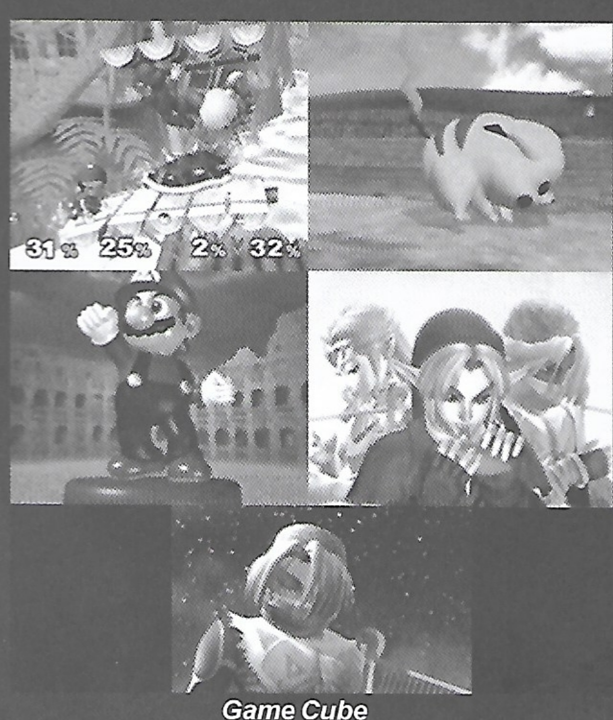
- Posee un procesador Risc de 128 bits a 300 Mhz.
- Esta consola también incluye el procesador original de la PlayStation con 2 Mb de RAM.
- Chip gráfico Graphics Synthesiser con un rendimiento de 75 millones de polígonos por segundo y 16.7 millones de colores en pantalla.
- La memoria del sistema es de 38 Mb RAM total.
- Es compatible con módem, el que no viene con la consola pero se comercializan varios modelos por separado.

X - BOX

- Posee 64 Mb de memoria unificada.
- Compatible con Sistema Operativo Windows 2000 en su versión especial para la X-BOX.
- Su módem incorpora un adaptador Ethernet, lo que hace suponer que utilizará la tecnología ADSL o cable módem.



PlayStation 2



Game Cube

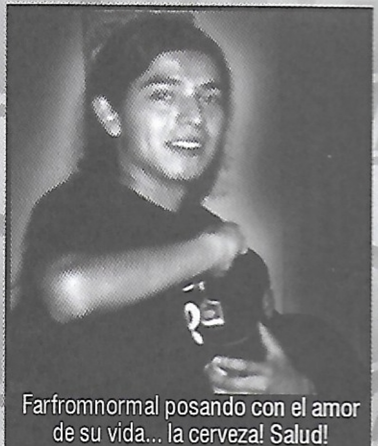
KYODAI INFORMA

Farfromnormal y Sembei parten de Kyodai.

Como habrán podido leer en la editorial del presente número, dos de nuestros miembros fundadores han debido abandonar el trabajo en Kyodai Magazine y en editorial Valhalla por razones personales y de mucha importancia para ellos. A continuación unas palabras de despedida de Adolfo Lira G. (Farfromnormal)

Palabras de Farfromnormal

Adolfo Lira G.


Farfromnormal posando con el amor de su vida... la cerveza! Salud!

Llegó el día, Farfromnormal se va. Sí, me voy de la revista más bacán, la "chilean bad Ass" de las revistas. Para los que piensen que el alcohol me tiene afectado por optar por esta decisión, quizás tengan razón, quizás no, eso lo sabré yo y mi charcheteado hígado. La razón es básica, debo seguir mi propio camino y mis propios proyectos, es hora de emprender el vuelo y desarrollarme. Traducción: Debo trabajar en mi proyecto y largarme de mi casa para dejar tranquilos a mis ya abatidos viejos !!

Pero no deseo irme sin antes despedirme de todos los fanáticos y en especial de mis compañeros con los cuales hemos pasados momentos bastantes pencas (como una vez que me saqué la mugre al dejarle un diskette al "Mil Nicks" en pleno temporal de Viña) y otros buenísimos (demasiados para mencionarlos acá). Bueno, no soy muy güeno pa' mandarme despedidas, pero les deseo lo mejor a Kyodai y compañeros. Sigan pateando traseros.

Sayonara normales y como dicen por ahí ... Ahí te ves!!.

Palabras del Equipo Kyodai

Por Rockman a nombre de Kyodai

En un inicio 9 personajes bastante distintos se reunieron con un gusto en común, la admiración por ese arte de oriente a momentos incomprendido y a la vez idolatrado por muchos. Ya sea Anime, Manga o lo que sea, este gusto unió nuestros 9 caminos y nos permitió publicar uno de nuestros más grandes orgullos: Kyodai Magazine. Pero dentro de este camino de ya 3 años con muchos gustos y disgustos, algunas veces tenemos que tomar caminos distintos, aprendiendo de las experiencias y errores pasados con el fin de superarnos a nosotros mismos como personas. Esto es lo que sucedió con nuestros amigotes Farfromnormal y Sembei que se alejan de Kyodai en busca de nuevos rumbos. Y sin caer en el sentimentalismo barato digamos que esto en sí no es una despedida, es más bien un "¡¡Que les vaya malditamente bien a ambos!!", esperamos que sus proyectos futuros prosperen, les deseamos la mejor de las suertes y les damos los eternos agradecimientos por habernos ayudado a llevar a Kyodai al sitial donde se encuentra ahora. Gracias y hasta luego.



Sembei, brindando ante la cámara por Mikami, su anime favorito.

Rockman

KYODAI INFORMA

RINCON DEL TRUEKETEO

En este rincón o sección podrás:
Escribirte con otros otakus de todo el país y el mundo / Comprar, vender, cambiar, empeñar, apostar sólo los artículos relacionados al Manga y el Anime sin costo alguno para tí / Formar grupos de fans / Encontrar tu media naranja otaku / Lo que se te ocurra...

Nestor Quirilao.
Fanático de Slayers, Conan. Desea escribirse con otros otakus que gusten del anime como Evangelion, Saber Marionette J, etc.

El Cid 830. Villa Cruz del Sur. Pudahuel. Stgo

Gloria C.
Le gusta Pókemon, C.C.Sakura, Slayers. Macross.
Desea cartearse con otros Otakus.

O'Higgins 1265. Concepción

Marcela Cañulef.
Es fans de Kenshin, Slam Dunk, Slayers, C.C. Sakura.

Pasaje Porto Velho 1054. Ranahue Alto. Osorno.

Sebastian Castillo.
Desea saber si alguien le vende los números 1 y 2 de Kyodai Mag. Interesados escribirle a:

Pasaje Cruz del Sur 4458. Paradero 9 1/2 La Pampilla. Villa San Isidro. La Serena.

Carla Montiel.

Es fanática de S. Moon, Macross, C.C. Sakura y Evangelion. Tiene 14 años y quiere encontrar su media naranja Otaku.

Del Dique C/5. Valle Verde. Playa Ancha. Valparaíso.

Kissy Rebeco.
Es ultrafanática de Clamp, Kenshin, Evangelion.
Si deseas escribirle hazlo a la siguiente dirección:

Obispo Labbé 712. Iquique.

Erasmo Yañez.
Es otaku y desea escribirse con otros/as Otakus.

Pasaje de la Lastra 0919
Población Abanderado Ibieta. Rancagua.

Sebastian Alfaro.

Es fanático de las series clásicas como Mazinger Z, Centella, Nave Espacial, etc. Le gusta Slayers, Evangelion, también el "J Rock" y desea escribirse e intercambiar material con otakus de todo Chile.

E-mail: sebas_alfaro@yahoo.com

Escríbenos especificando todos tus datos y colocando:
para "Sección del trueketeo".
Dirección: José Santos Ossa 1169, Valparaíso.
E-mail: rekyodai@hotmail.com

Kyodai Informa

Lamentamos informar el cierre de dos importantes tiendas de comics de nuestro país: Mega Crazy Comics de Santiago y Eternity Comics de Concepción. Kyodai Magazine agradece el apoyo que ambas tiendas nos brindaron durante el tiempo que trabajaron con nosotros y el apoyo dado al comic nacional y a los nuevos valores y proyectos.

CORREO KYODAI

artas, mails, saludos, felicitaciones, buena onda, dibujos, críticas positivas, críticas construcctivas, jaranas, c

Curao Manejo Mejor (¿¿??)
Muchas gracias Curao_Manejo_Mejor, como tú lo dijiste es de verdad una emoción además de un orgullo que Kyodai vuele tan alto, y mientras tengamos lectores fieles y ganas de seguir adelante, esperemos que llegue a 20, 30 o 100 Kyodai's más. Las celebraciones de seguro que no se harían de esperar, además la cerveza es siempre la mejor amiga de Kyodai. Bueno, sigue leyendo Kyodai y sigue en contacto.

ROCKMAN

Claudia Miranda. (Santiago.)
Holas Claudia: Sí, en realidad fui yo a quien viste en Misión Santiago con Warlord y Kurenai, además de mi polola. Estuvimos ahí reporteando para Kyodai Magazine los 4 días que duró el evento, pero todos los pormenores, anécdotas y aventuras galácticas los puedes leer en el reportaje de este número que está buenísimo. Espero que disfrutes tus vacaciones como espero yo también hacerlo. Disfruta Kyodai nº9 y nos vemos en el próximo.

ROCKMAN

Janina (¿¿??).
Es increíble imaginar lo mucho que hemos avanzado desde aquel lejano nº1 de Kyodai Magazine, tanto como grupo de amigos como de equipo de trabajo. Ahora ya estamos en el nº9 de Kyodai y todavía con las mismas ganas de seguir brindándoles esa información entretenida y poco grave que nos ha hecho los favoritos en estos dos años de trabajo, no sólo a los fieles lectores que nos siguen del lejano nº1, sino que a todos los que quieran entretenerse con una sana lectura referente a este arte del oriente que nos trastorna. Espero que sigas fiel a Kyodai y por nuestra parte esperamos seguir adelante sacando más números.

ROCKMAN

Mónica Buhl. (¿¿??).
Hola Mónica, nos agrada mucho recibir felicitaciones de nuestros seguidores número a número. Tu manga ya fue recibido y tomado en cuenta como todos para la selección de los ganadores. He de reconocer que hubo un muy buen nivel en los trabajos así que no te decepciones si no obtuviste algún lugar. Aún así no dudes en concursar más adelante ya que tu trabajo está interesante. Sigue en contacto.y disfruta de Kyodai nº9.

ROCKMAN

Dedicado a Todos (as) los OTAKUS. Abdo Campillay.

Abdo Campillay

Marcela Cañulef. (Osorno.)
Estimada Marcela, qué bueno que se sigan sumando lectores como tú a nuestra campaña de dominio mundial y exterminio ... mm eso es otra cosa. Tetsuya es robotronic galactic master así que si tuvieras alguna consulta con respecto a mechas locos varios, no dudes en hacer llegar una carta o e mail a nuestros dominios. Tus datos del ranking fueron recibidos además de tus saludos. Cuídate y sigue leyendo Kyodai
PD: muy bueno el dibujo de Rukawa.

ROCKMAN

Nadesico (¿¿??)
Muchas gracias por tus felicitaciones por el dossier de Lodoss y por tus comentarios varios. Sobre tus votos para el ranking estamos listos. En cuanto a otro libro para dibujar manga, hay uno gringo llamado " How to draw manga" que se ve bastante bueno. Si no te recomiendo que recorras la red y quizás ahí también encuentres algo sobre el tema. Gracias por tus elogios y nos vemos. Bye.

TETSUYA

Pamela Sanchez. (¿¿??).
Qué tal RPG compatriota!!!. La razón de mi cambio de nombre la comenté en el número pasado así que trata de buscar dicha respuesta en el número 8. Para vencer a Adel, asegúrate de mantener a Rinoa con su nivel de HP alto y entonces haz pebre a la bruja (jejeje). Las creaciones de Square se vienen más que potentes (Final Fantasy 10 y Tydus RULZ!!!) . Sobre King of Fighters no hay nada por el momento pero apenas exista algo no temas, que lo comentaremos acá. Ya fueron dados tus saludos para Ryutaro. Lina y Jo. Muchas gracias por lo de " Galán". Gracias por todo. Cuídate y hasta la próxima.

TETSUYA

Irma Henriquez. (Quilpué).
Hola Irma. Debo contarte que tu segunda carta no se perdió, sino que la leí y he decidido responder ambas cartas de una sola vez. Estamos muy contentos que te gusten las secciones de nuestra revista. También te felicito a ti y a tu amiga Javiera por los emprendedores y buenos proyectos que tienen con el manga. El trabajo y la perseverancia son vitales. Pude notar que juegas rol como yo también lo hago, de hecho yo "Mastereo" y ello me sirve para relajarme aunque yo juego un RPG de "Super Robot Taisen" ya que soy demasiado fanático del mismo. Así que si deseas jugar, 'no problem'. En cuanto a mi hermano, en verdad es bastante odioso y fastidia



Carly

bastante pero igual lo quiero harto. Bueno, nos leemos en la futura 4ta carta. Chao.

TETSUYA

Daniel. (¿¿??).
Nos alegra mucho que te agrade nuestro estilo. Warlord y Ryutaro ya están al tanto de tu preferencia hacia ellos, ojalá esa admiración sólo sea profesional wajaja. Haremos lo posible por encontrar alguna web interesante, ya que casi todas las existentes son algo "latosas". Con respecto a tus dudas digamos que es difícil hoy en día saber qué cosas llegarán o no, ya que tenemos tres medios por donde nos llega animé: uno es la Tv abierta (canales nacionales) otro es la Tv por cable y el otro es el famoso DirecTV, allí donde dan animé que difícilmente llegue a los canales nacionales. Chilevisión por ejemplo, se guía por lo que trae ETC Tv del cable, y bueno eso no es muy favorable, si nos damos cuenta que otros ya no están apostando por el animé como antes donde al medio día teníamos animé a destajo. Sólo depende de los canales y sus políticas internas.
Bueno estimado, por lo extenso de tu mensaje y el limitado espacio , me comprometo a responderte personalmente el resto de tus dudas. Saludos

KURENAI

Koala (¿¿??).
Se agradecen las felicitaciones por la Corte Marcial, por la sección de lirics
no te preocupes que ya estamos buscando qué material poner en este espacio. Sobre Magic sólo te puedo decir que el espacio es pequeño como para explicar la funcionalidad de las cartas, ya que como bien debes saber, existen cartas algo complejas y la verdad depende del encargado de la sección, aunque personalmente encontraría fome que soóo ocuparan el espacio para hablar de una o dos cartas. En fin como te decía es decisión del encargado. Quizá podamos hacer algo al respecto. La serie de Record of Lodoss War tiene 26 episodios y acerca de Castlevania... mmm hablaremos con Rockman que en realidad es el más

fanático de esta saga. Bueno eso es todo, un abrazo y nos vemos el número 10.

KURENAI

Gloria Cores. (Concepción)
Qué tal Gloria. Tus felicitaciones nos halagan mucho, ojalá no te sigan discriminando por ser mujer y jugar Magic, la verdad no lo entiendo ni lo encuentro justo, sólo puedo decirte que te armes de un buen mazo y les patees el candy ass a tus detractores. Tetsuya (ex Squall) y warlord están super inflados con tus saludos. Tus datos ya se encuentran en la sección del Trueketeo. Un abrazo.

KURENAI

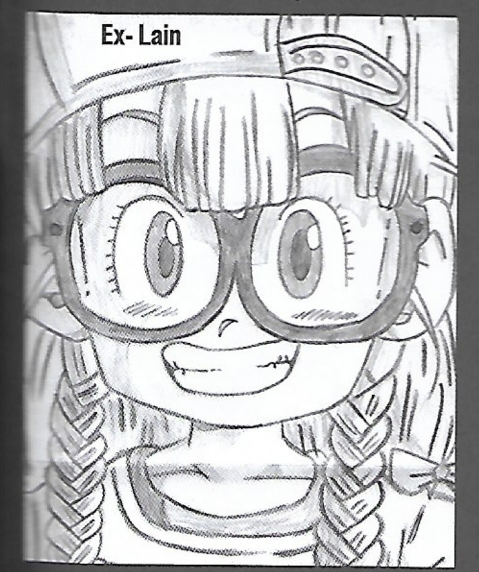
Delflis (¿¿??).
Primero que todo, ¿qué es Delflis?. Ojalá me respondas porque tu nombre verdadero no aparece por ninguna parte del sobre. Recibimos tu dibujo y ya se encuentra archivado.
Créeme que espacio para "Rellenar" no hay mucho y la realidad acerca de los dibujantes chilenos, si bien hay buenos, no hay muchos guionistas que hagan una historia atractiva como para ser publicada. No sé, eso se podría dar con el tiempo. Sobre Metroid, lo estamos estudiando, más aún que está pronto a salir la versión Metroid Prime para GameCube. Eso es todo, nos vemos por ahí.

KURENAI

Erasmo Yáñez. (Rancagua.)
¡Hi Choe!, Gracias por tus felicitaciones, con respecto a tus preguntas, aquí va lo siguiente: Películas de KOF no existen aunque me gustaría alguna, ojalá con un guión decente. Sobre si darán de nuevo Street Fighter V no tenemos idea, tú sabes que eso sólo depende de los canales. Agradecemos tu carta, y tus datos ya se han agregado al Trueketeo. Un abrazo.

KURENAI

Kissy Rebeco. (Iquique)
¡Hi Tanuki-Chan! fue realmente un gusto leerte, mi amigo Warlord agradece tus saludos al final de la carta, ah y si se parece al Anderteiker pero luego de tomar 20.000 chelongas. Me alegra saber que envías un correo dirigido a mi nombre y agradezco mucho tus felicitaciones por Hotaru no Haka.



Ex- Lain

Tu sobre lo tengo guardado y la esquela de Totoro esta preciosa. No sé en realidad qué más decir en estas líneas. Sólo gracias y estaremos en contacto. Un beso.

KURENAI

Claudio Paz. (Concepción.)
Hola Claudio. Gracias por el mail y por los numerosos esfuerzos computacionales que realizaste para enviárnoslo. Pasemos directamente al grano. Nos hablas de faltas ortográficas... sí, las tenemos pero son las mínimas, partiendo que tenemos bastante buena ortografía (sí, aunque no lo crean he mejorado mi ortografía considerablemente después que salí del colegio, lo que deja claro que la educación escolar chilena es bien regular no más). Segundo tenemos una persona muy culta que gentilmente nos corrige toda la ortografía que aparece en la revista, lo cual es mucha pega. Como esta persona es humana y no un robot es lógico que se pase alguna falta, ¡le pasa al Mercurio y no nos va a pasar a nosotros!. Pero bueno... tú nos reclamas por la falta ortográfica en el nombre de Fury Kury... creo que no fue pa' tanto la alaraca. Una letra es un error más que humano. Disculpa si te molestó.
Qué bueno que te gustó la columna de opinión ya que representa la verdad de nuestra historia por mucho que a "alguno" no le gusta pero así es no más. Cuando existan otros eventos como el que nos mencionas avísanos para analizar lo que nos pides.
Sobre tu pregunta del J Rock. Mira, personalmente... espero que no vengan a Chile (jaja). Es que honestamente no aguanto el J pop, ni el J Rock ni el pop japonés. No me gusta, no le encuentro gracias, para mi carece de calidad musical y lo digo como fanático y entendido de la música. Bueno gracias de nuevo y nos vemos en Kyodai 10.

WARLORD

Sharon Galvez. (Illapel)
Gracias por escribirnos nuevamente. Me queda muy claro que eres una real fanática de Kyodai y eso siempre es bueno y por supuesto lo agradecemos. Pasando directamente a tus dudas... bueno, aun hay revuelo por el cambio de nombre de Tetsuya... aun no entiendo si será una crisis de personalidad o qué, pero cuando le consulté qué pasaba sólo me dijo... "mejor vuelve a tus tareas muchacho"...y en vista de su atención me quedé igual. Y que no les extrañe que en un tiempo más se cambie de nombre a "Mono" como el carismático personaje de Costa kids ...jajaja. Los saludos fueron todos emitidos en tu nombre. Gracias por tus sugerencias las cuales ya han sido archivadas en nuestras bases de datos.
Saludos y nos vemos pronto

WARLORD

Oscar Miranda Cisternas. (Rancagua)
Hola estimado. No tienes nada de que disculparte. Nosotros nos ponemos contentos de recibir cartas y mails así que no te asustes. Es un agrado para el equipo leer las cartas, especialmente para Basara que es a quien más le gusta el contacto con el público a través del correo. Qué bueno que te gustó la sección del amigote



Erasmo Yáñez

KURGAN, lo que nos da pie para que siga por muchos números más. Zoids y la otra petición están en carpeta también, no te preocupes. 'Tamos en contacto

WARLORD

EX Lain. Kari. (Playa Ancha Valparaíso.)
Hola! Qué tal, ah? Sigues al número 9 con trabajo y el apoyo de la gente. Sonó a político pero es la pura veldá!. Qué bueno que te gustó el dossier de S. Fighter ya que imagina lo que les costó resumir años de historia en unas páginas. Tus felicitaciones a Tetsuya se las hemos dado pero insisto, es demasiado ególatra y ahora aun más que es la cara visible de los Costa kids ... jajaja. Me alegra saber que has logrado hacer contactos con otros otakus de Chile por medio de nuestra revista lo cual demuestra que hay interés en contactarse y hacer amigos.
Bueno, tus sugerencias ya han sido anotadas y gracias por tu fidelidad hacia con nosotros

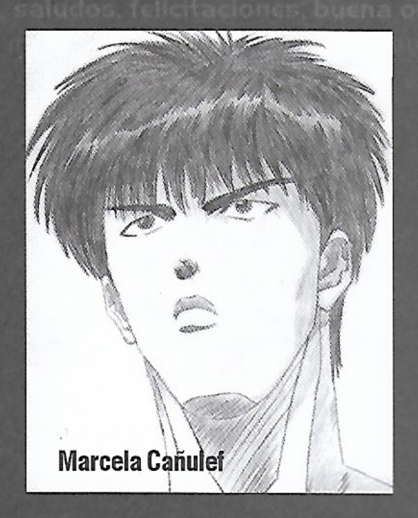
WARLORD

Víctor González (Cerro Alegre). Valparaíso.
Debo reconocer que tu carta a mí me provoca bastantes dudas debido a lo atípica y sospechosa. El ser humano es curioso por naturaleza pero tu curiosidad es desmedida, y digamos hasta con ribetes de espionaje encubierto... pero bueno debo



Irma Henríquez

Escríbenos a: José Santos Ossa 1169. Valparaíso


Marcela Cañulef

responderla de igual forma.

1.- Como ves, Misión Santiago fue el evento del año 2001 que recién terminó.
2.- No creo que por el momento hagamos especiales de revista completa.
3.- ... realmente no tenemos idea de ese "panfleto picante" del cual nos preguntas... ¿alguna vez existió?.
4.- Tomoyo no es lesbiana, sólo es cariñosa con Sakura.
5.- Sólo Gainax...
6.- No, estimado curioso. La revista es en blanco y negro por decisión de todo el equipo, por nuestra línea editorial y gráfica. Como podrás ver entonces, no pasa por problemas de presupuesto, sino por opciones y criterios propios de diseño gráfico, imprentas; bueno son tópicos de carácter editorial bastante complejos que dudo los puedas entender. ¿Si fueran problemas de presupuesto, crees que las portadas y poster serían en colores y en papel de la calidad que utilizamos?; ¿ si fueran problemas de presupuesto crees que estarías leyendo este número 9?; ¿si fueran problemas de presupuesto crees que Kyodai Magazine tendría la calidad gráfica y de papel que ostenta desde su número 1 hasta ahora?.
7.- El dinero que nosotros como editorial gastamos en promociones o en nuestros asuntos de la revista no creo sea de incumbencia ni de discusión pública. Lo siento, pero eso no te lo responderemos porque no corresponde.
Bueno para terminar... debo decirte que tus dibujos no son fuertes... sino que son de todo poco gusto... digámoslo claramente, bastante ordinarios. Esperamos, si nos vuelves a escribir que sea una carta un poco más criteriosa con dibujos más acordes.

WARLORD

Sofía

Daniela Vargas (¿¿??).
Querida Daniela: Es bueno saber que tenemos una lectora más a la cual dedicarle nuestro tiempo y esfuerzo. Como tú nos comentas, creemos que una de nuestras principales gracias es que somos un producto 100% nacional. Ryutaro te agradece de sobremanera tus saludos. Con respecto a Maya Sakamoto, es difícil encontrar J-pop por estos lados, busca bien en las tiendas de anime y si no la encuentras Audiogalaxy es la solución. Según Ryutaro, Yukito no es gay, pero sin lugar a dudas su actitud es más que sospechosa. Tus votos ya están ingresados en nuestra Kyocomputadora. Chao, que estés bien.

BASARA

Mitsuito (¿¿??)
Gracias por tus felicitaciones estimado Mitsuito. Nosotros tratamos de hacer que el contenido de nuestra revista sea lo más ágil y ameno posible, sin caer en la liviandad. Te agradecemos que lo hayas notado. Vamos a revisar la dirección que nos enviaste y a ponernos en contacto con Asuka. Be cool.

BASARA

Alejandro Oyarce . (¿¿??)
Compadre, nos alegramos profundamente que hayas pasado a formar parte de la minoría chilena que tiene trabajo. Para comprar nuestra revista te recomiendo que te des una vuelta por las tiendas Zaga o Majin Boo en la galería Eurocentro de Santiago ya que constantemente estamos reenviando mercadería para todos lados. Chao, felicitaciones por el trabajo.

BASARA

Nadesico (Mail número 2)
Hola qué tal. Te respondo otra vez. Qué bueno que te gustó el dossier de Gundam y nuestro poster de Sakura. Para que Kenshin vuelva al número 1, vota por él y convence a tus amigas para que compren más números de Kyodai y así voten más veces. Haremos lo posible para hacer algo con el Detective Conan, pero lo de Tenchi es más complicado. Tu consulta sobre páginas de Kenshin, te podría recomendar en buscador Top del momento: www.google.com. Saludos.

RYUTARO

Sebastián Castillo (¿¿??).
Hola. Acá damos tus datos para quien desee venderte el número 1 o 2 de nuestra revista. (09) 654 56 98. Lina y Jo agradecen mucho tus elogios por su gran trabajo con CC Sakura. El problema que tenemos, de hacer ahora un dossier de DNA2, es su antigüedad, pero si la piden... podría ser. Nos vemos. Adiosin.

RYUTARO

Olga Muñoz
Hola. Me alegro que hayas recibido correspondencia de otros otakus y que tu grupo "Animesan" siga creciendo. Gracias por tus felicitaciones y sigue en contacto. Saludos

RYUTARO


Sebastian Castillo

Ximena Fuentes
Que bueno que en tu ciudad el movimiento Otaku esté tan organizado. Sobre el precio de la revista no hay mucho que podamos hacer. Sobre la información que nos pides haremos lo posible por complacerte. Gracias y esperamos que nos envíes tus dibujos.

RYUTARO

Carolina Hidalgo y Alejandra Zacarías.
Qué tal muchachas!. Interesante su propuesta del Fanzine así que ojalá sigan adelante con eso. Muchas gracias por su apoyo. Esperamos logren conseguir los números de Kyodai que les faltan aunque signifique pegarse un buen pique como ustedes mismas lo dicen. Sobre Guru-Guru (anime, claro) haremos las averiguaciones. Gracias por el mail.

RYUTARO

Andrés Castillo
Tienes mucha suerte de poder ver esos grandes animes que nos cuentas. Sobre S. Marionette J, nuestras amigas Lina y Jo ya hablaron de ella en Kyodai 4. Sobre los animes que nos escribes... podríamos hacer alguna especie de intercambio o algo ¿no crees? jaja ¡piénsalo!. Saludos y gracias por escribir.

RYUTARO

Margarita Olivares.
Qué tal, gracias por tus saludos. FFn alcanzó justo a agradecerte tu mensaje antes de partir. Aparte si viajásemos a La Serena pasaremos de visita a tu casa, eso no lo dudes ... jaja. Eso sí, a Tetsuya asegúrate de tenerle MALTA, paltas vencidas y muchas fritangas, como papas fritas en aceite Castrol GTX. Ah, y no te preocupes... aun no desapareceremos del mercado, nos quedan muchos comentarios que publicar, muchas tallas, y muchas cervezas que beber. Bueno, nos vemos en Kyodai 10.

RYUTARO

Nuevamente agradecemos los mails y cartas que nos envían. Todos han sido leídos y considerados. Nos vemos en unos meses más en KYODAI 10. byez!!!

INFO KURGAN

TORNEOS MAGIC
CLASIFICATORIAS NACIONALES
MARZO 2002 - VALPARAÍSO
LIGA ARENA MAGIC

ADEMÁS JUEGA STARCRAFT EN RED!!



BASES DEL SORTEO

- Llena el cupón, recortalo, envíalo o llevalo personalmente a Tienda Kurgan, Galería Trespalacios Local C-04 Valparaíso.
- El sorteo de realizará el jueves 25 de Abril del 2002 en la misma tienda.
- Los resultados serán publicados en el sitio web de Kyodai Magazine: www.kyodaimagazine.cjb.net.
- Mientras más cupones envíes, más posibilidades tienes de ganar esta espectacular consola.





Venta arriendo
e intercambio de juegos
Variedad en juegos
Animación Japonesa
Revistas de Comics

Accesorios Playstation - Nintendo 64 - Dreamcast - Playstation 2 - SuperNes
Servicio Técnico - Venta de Computadores

PLAYSTATION 2 $ 260.000
GAMECUBE $ 240.000
PLAYSTATION ONE $ 95.000
X-BOX $ 380.000

ARRIENDO
24 HORAS
DVD Y JUEGOS

Figuras de Acción
STAR WARS • WWF • QUAKE

Pedro Montt 1842 - Galería Trespalacios
Local C-04 y Local C-022-1 Valparaíso
Fonos 594493 - 746126









CONCURSO GANA UN PLAYSTATION ONE gentileza KURGAN

Nombre completo: ....
Edad: ....
Teléfono: ....
Dirección: ....
E-mail (opcional) ....

Envía este cupón y participa en el increíble sorteo de una consola Playstation One (contiene control normal, transformador y antena)

Pedro Montt 1842 - Galería Trespalacios - Local C-04 y Local C-022-1, Valparaíso - Fonos 594493 - 746126